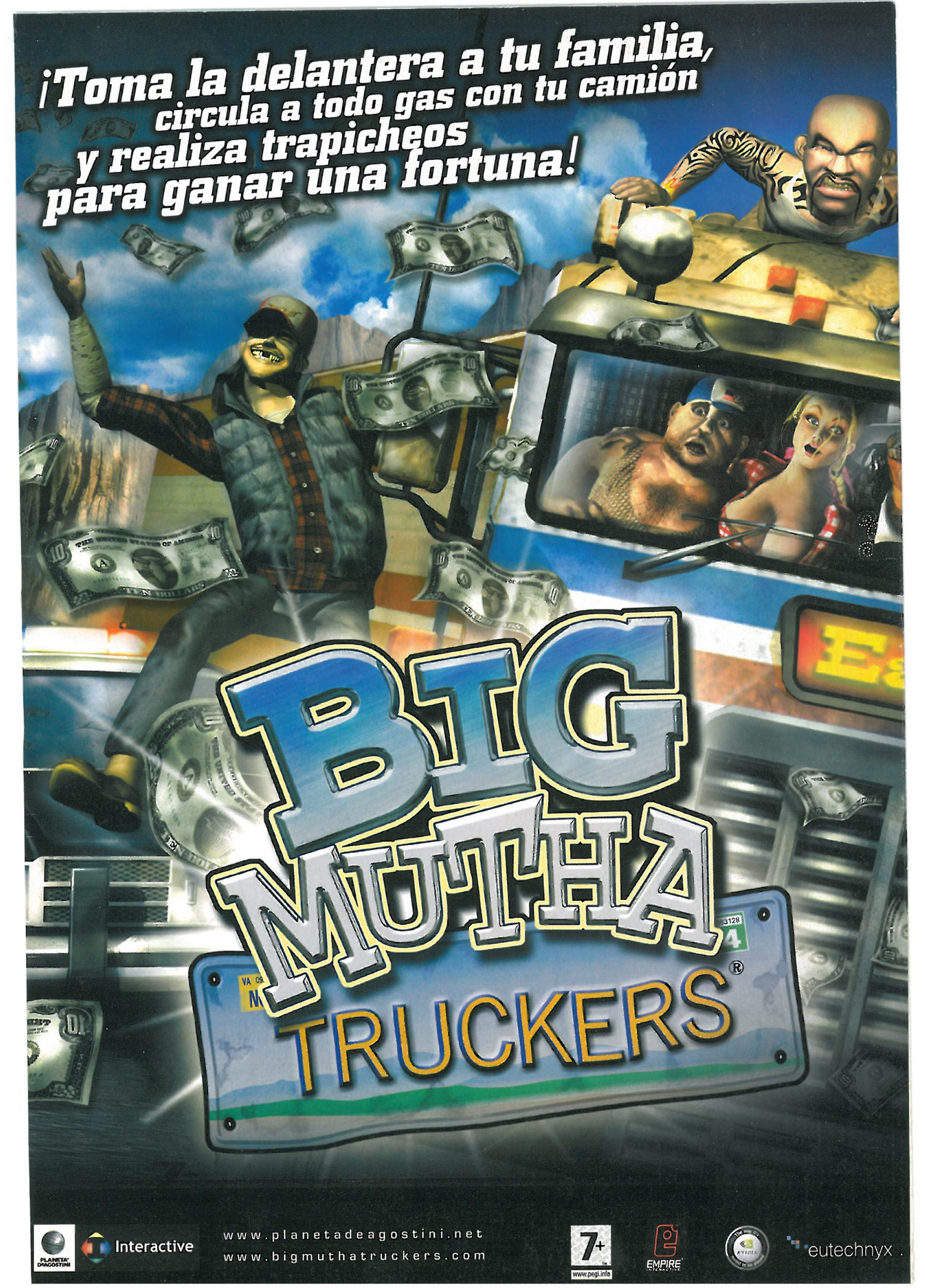


2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
JULIO 2003
Nº31
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
MYST
MASTERPIECE EDITION
El clásico actualizado
DEMOS
MotoGP 2
Breed
Colin McRae Rally 3
Heaven and Hell: Live and Let Die
Postal 2
Roland Garros 2003
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 31 JULIO 2003 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
8 424094 001477 00031
Guías detalladas de GRAND THEFT AUTO: VICE CITY y ENTER THE MATRIX
Los 100 juegos del mañana
Los SIMS 2
HALF-LIFE 2, DOOM III, MYTHICA, FAR CRY, HALO...
ANALIZAMOS
MotoGP 2 · Star Trek: Elite Force 2 · Chariots of War · Hulk · International Superstar Soccer 3 · Harbinger
Hover Ace · Port Royale · Rebels: Prison Escape · Thorgal: La maldición de Odín · Horse Racing Manager...



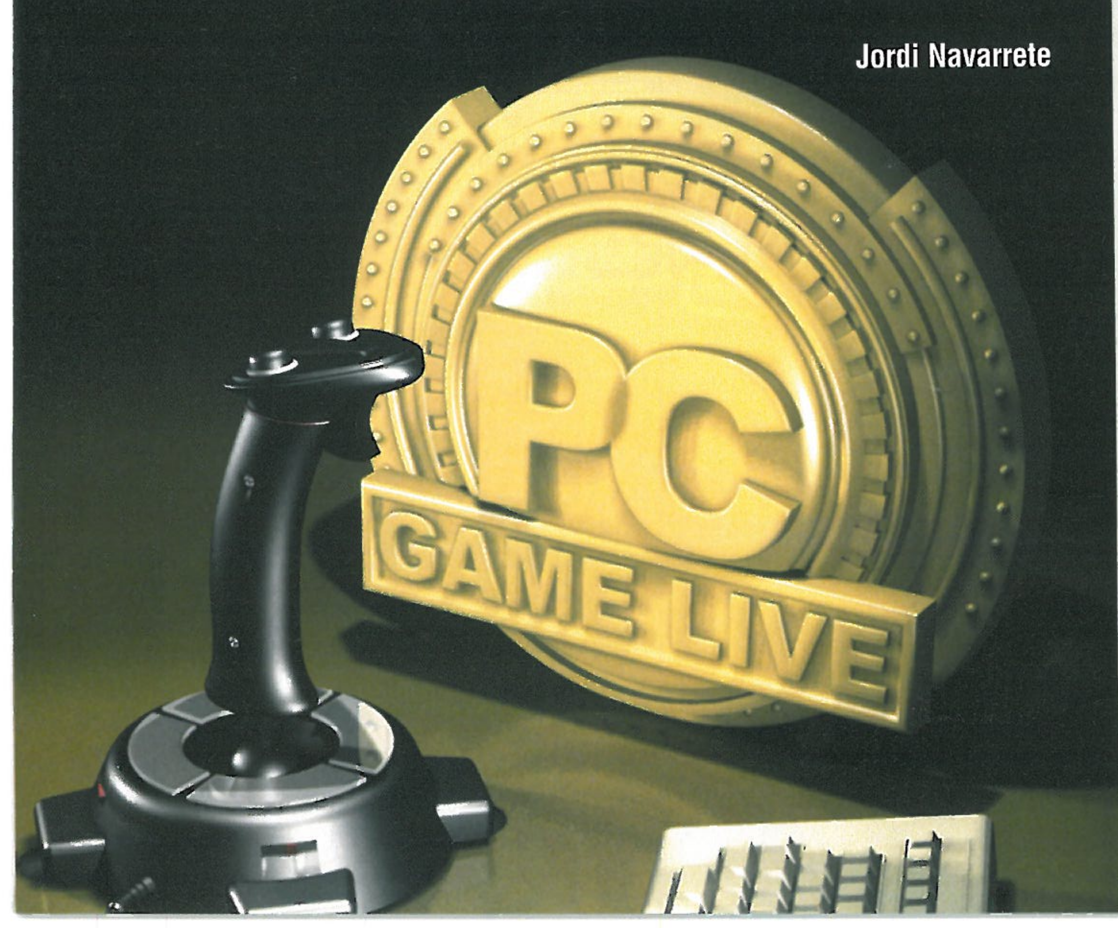
Tengo un trabajo para alguien con un remolque vacío
BIG MUTHA TRUCKERS
19,95€ PVP
Ma Jackson, propietaria
de Big Mutha Truckers® Inc.,
ha anunciado a sus cuatro retoños
que está pensando en retirarse.
Escoger al nuevo propietario de la compañía no será fácil, porque los chicos de Ma son un tanto problemáticos.
¿La solución?
Una prueba de camionero:
el que gane más dinero ejerciendo de camionero durante sesenta días en el condado de Hick State, tomará el control de la compañía.
• 24 niveles de acción arcade
• ¡Moteros, secuestradores de camiones y fuerzas de policía corruptas!
• Tres hermanos pueblerinos y una hermana paleta, cada uno con su propio camión personalizado
• Destroza tu camión, o el de tus rivales
• Utiliza tu cargamento como arma arrojadiza
• Bonificaciones y combos:
¡Cuanto más coches destroces, más dinero ganarás!


¡Toma la delantera a tu familia,
circula a todo gas con tu camión
y realiza trapicheos
para ganar una fortuna!
BIG
MUTHA
TRUCKERS®
Interactive
www.planetadeagostini.net
www.bigmuthatruckers.com
7+
www.pegi.info
EMPIRE
INTERACTIVE
eutechnyx

EL FUTURO PUEDE ESPERAR

Suele decirse que las sociedades democráticas tienen la clase política que se merecen. Si eso es cierto, muchos y muy graves debieron ser nuestros pecados en vidas anteriores. Lo último en cuanto a oscurantismo político y proyectos de ley pintorescos es la iniciativa de Félix Ortiz, representante demócrata por Brooklyn en el Congreso de Estados Unidos. El hombre pretende que los juegos sean gravados con un impuesto adicional por promover la obesidad entre los adolescentes norteamericanos. La propuesta, conocida como "fat tax" (impuesto de gordura), tiene muy pocas posibilidades de prosperar, pero ahí está. Otro que tal baila es el también congresista estadounidense, republicano esta vez, que lleva meses proponiendo que los ordenadores que descarguen archivos mp3 de la Red puedan ser infectados con virus o programas que les causen desperfectos. Este santo barón opina que la cólera de Dios, en forma de calamidad informática, debe caer sobre piratas y sospechosos de serlo. Pero esta propuesta, también la mar de pintoresca, tiene el apoyo de compañías del sector audiovisual que se sienten perjudicadas por el incesante intercambio de archivos on line. Y no sólo al otro lado del Atlántico cuecen habas, ya que el Partido Popular (el de aquí) estudia la conveniencia de suprimir las tarifas planas de acceso a Internet en conexiones de banda ancha. En su opinión, las tarifas deberían volver a basarse en el volumen de datos bajados para evitar así el colapso de las redes. Es decir, se impone la política de volver a poner puertas al campo, dar unos cuantos pasos atrás "para tomar impulso" y que Internet sea de nuevo un lujo al alcance de cuatro. Tal vez mejorar las redes para que la navegación masiva resulte más fluida, abriendo así de par en par las puertas del futuro tecnológico, no sea ni siquiera una opción.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll y D. Valverde

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación
M. Sánchez, R. Díaz y M. Planas

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5.10 €
31/07/2003 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





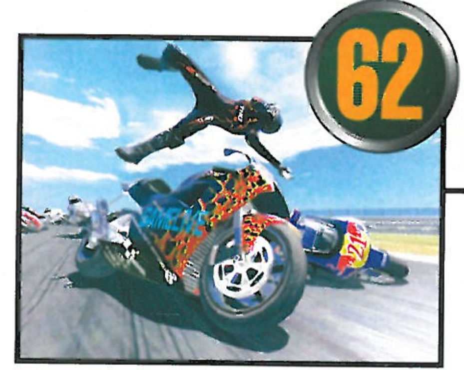
CONTENIDOS JULIO 2003



LOS 100 JUEGOS DEL MAÑANA

Ni más ni menos que 29 páginas dedicadas a los juegos con más futuro, como *Los Sims 2*, *Half-Life 2* o *Doom III*. Algunos ya están cargados de delicioso presente y van a aposentarse en tu disco duro en menos que canta un colibrí (si es que cantan).





62

MOTOGP 2

Las dos ruedas pocas veces han sido adaptadas a un juego de PC con tanta solvencia y tanta capacidad para divertir. La temporada 2002 de la cilindrada reina se pone a tiro de tu teclado.

STAR TREK: ELITE FORCE II



66

Si la serie *Star Trek* se muere, estarás de acuerdo en que este muerto goza de excelente salud. El capitán Picard zarpa de nuevo, y tú estás invitado a unirte a la más selecta tripulación trekkie.

ENTER THE MATRIX



96

Vaya, así que te has perdido. No encuentras la llave que abre lo siguiente puerta o esa habitación llena de policías armados se te indigesta. En fin, nada que no se resuelva con una guía como ésta. Y, a continuación, todas las claves de *Grand Theft Auto: Vice City*.

CARTA BLANCA



Este mes, **el compañero Molpareces nos da un severo rapapolvo**, un tal Hood nos enseña economía aplicada de manual universitario y **un tipo** con apodo de frase publicitaria **nos dice que nos estamos aburguesando**, que ya no somos tan mordaces. **En fin, carta blanca.**

Asombroso

Llevo en el mundo de la informática desde hace tiempo. Por ejemplo, tengo el privilegio de haber visto un ZX80 con 1 KB de memoria. Aunque parezca increíble, este ordenador tenía juegos y programas. También tuve Spectrum de 16 K, 48 K y 128 K, con los que pasé tiempos entrañables. Luego pasé al mundo del PC. Mi primer 386 tenía como 40 MB de disco duro. Pensaba que nunca lo llenaría, pero tardé muy poco. De este ordenador al que tengo ahora, con 60 GB de disco, ha habido unos pocos, con distintas capacidades.
Bueno, tenemos el byte, el KB (1.000 bytes), el MB (un millón de bytes), el GB (1.000 millones de bytes) y el Terabyte (un billón de bytes). ¿Dónde se parará? Porque si la capacidad sigue en esta progresión, pronto no tendremos nombres para las nuevas medidas. Y lo peor no es esto, sino que, por más capacidad que tengas en un disco duro, siempre, tarde o temprano, acabarás llenándolo...
Antonio Marchal (e-mail)

No te preocupes, que ya se nos irán ocurriendo nuevos nombres. Después de todo, es este crecimiento exponencial de la capacidad de almacenamiento el que hace que la informática siga progresando y ni siquiera se intuya su techo. ¿El futuro? Pues máquinas inteligentes y perversas al servicio de grandes corporaciones interplanetarias, por supuesto. Y todos ellas con capacidad para almacenar varios zillones de astronomobytes.

Anillos caidos

Me considero bastante "freaky" del fenómeno Tolkien y siempre procuro estar al día de todo lo relacionado con el mundillo de *El señor de los anillos*. Recientemente, he adquirido el juego para PC *La comunidad del anillo*. He tardado bastante, en parte por los comentarios que disteis acerca del juego en la revista y en parte por la cuestión económica. Para mi sorpresa y desilusión, me he encontrado con un juego insulso, pobre, asombrosamente fácil, lineal, mediocre. Una gran y completa birria en comparación con el juego de PS2 *Las dos torres*. Es tan completamente abismal la diferencia entre los dos que se me hace raro pensar que la familia Tolkien le haya dado la licencia a Vivendi sin pensar en si era o no una buena compañía para la realización de este juego. Yo estoy estudiando Multimedia. Algún día me gustaría dedicarme a hacer juegos para PC, y lo primero que nos enseñan en la carrera es que hay que darle al usuario lo que quiere, lo que pide y lo que le gustaría. En mi opinión, en ningún momento los responsables de Vivendi pensaron en el usuario en el momento de sacar a la luz este juego. En días como hoy, creo que la piratería no es tan dañina. Si nos tenemos que gastar entre 40 y 60 € por un juego de "supuesta calidad" que luego será una birria, prefiero ponerme tarifa plana con una buena conexión y bajármelo lo antes posible.
Edgar Frías. Barcelona

Ya dijimos en su día que no era un juego para tirar cohetes, aunque en absoluto lo calificaríamos de birria. Cualquier tipo de producto de consumo (una película, un libro, un helado de frambuesa, un braguero ortopédico) puede no estar a la altura de las expectativas que has puesto en él, es ley de vida. Lo que ya es más discutible es que esas decepciones te den derecho a tomarte la justicia por tu mano.

Me aburro

Soy un gran jugador de *Jedi Knight 2*, pero soy mejor que los bots en nivel maestro y me empiezo a aburrir. En casa no tengo Internet y me aburro tanto que me pongo a hacer mapas de *Unreal Tournament* (no tengo un supermaquinón como para jugar al *UT2003*). Si pusierais mods para el *JK2* o la versión mas avanzada del *Strike Force* para *UT*, os lo agradecería. Respecto a los bots del *JK2*, no sé de dónde bajarme unos que me pongan la cosa un poco dificililla, para mejorar y todo eso. Y unos mods, para variar, que si no se hace muy monótono. Si me dijerais también de dónde puedo bajarme la ultima versión de *Strike Force* sin tener que ir actualizándolas una a una, también os lo agradecería mucho.
Jorge Raña. Santiago de Compostela

Para actualizar Strike Force a la última versión, basta con que visites la web oficial del juego (www.strike-force.com) o incluso www.planetunreal.com. A ver si con eso vences tu sempiterno aburrimiento, porque no podemos ayudarte en lo de los bots para Jedi Knight 2.



Cuestión de ámbitos

¿A qué se refiere Ramón Rosillo cuando dice que los juegos se pierden y corrompen en PS2 y que en PC sí se valora un buen trabajo? ¿Quizá sea a que se convertiría en el juego más copiado en 24 horas? ¿O es que no sabe que *Gran Turismo 3* ganó, en el momento de su aparición en el mercado, todos los premios de la prensa especializada

y otros más, como mejor simulador de coches? Visto el fracaso de ventas de los juegos que Capcom lanzó en PC (vease *Street Fighter Alpha* y la saga *Resident Evil*), Sony ha aprendido la lección y los saca en su formato natural, esto es, la PlayStation 2. Además, ¿sabéis el pedazo de bicho que habría que tener para mover semejante juego? Desde luego, uno de gama media no serviría. Cada una de las plataformas tiene sus propios géneros. En las consolas mandan los simuladores de coches, los deportivos, los plataformas y los de aventuras, mientras que los PC tienen los shoot'em up 3D, los juegos de rol, los de estrategia y todos ellos on line (o casi). Así que menos quejas y ajo y agua. Total, nos quejamos de vicio, porque *Pro Race Driver* y *Total Inmersion Racing* son juegazos como la moto de un chino.
Isidro J. Piñeiro (e-mail)

Sí, hay fórmulas de juego que se adaptan especialmente a una plataforma determinada y no acaban de cuajar en las demás. Pero el PC es una herramienta lúdica de una versatilidad considerable; muchas de las que consideramos especies autóctonas de las consolas sobrevivirían estupendamente en el entorno compatible. Bastaría con que las conversiones fuesen de calidad.

BANDAS SUBDESARROLLADAS

Esta carta va dirigida a todas las compañías que suministran Internet de banda ancha en España. En este país, todavía estamos en pañales con nuestras conexiones a Internet. Yo soy un usuario que dispone de cable de 256 y os aseguro que las mayoría de las ocasiones no puedo jugar en Internet por tener un ping superior a 1.000 o 2.000 mseg. Creo que las compañías deberían esforzarse un poco más en mejorar sus equipos y en ofrecer un servicio mejor a los usuarios, sufridores que pagamos nuestras cuotas mensuales religiosamente por un servicio en muchas ocasiones pésimo.
La otra parte de esta carta va dirigida a vosotros: ésta es la revista que más me gusta de las que compro. Y no penséis que la compro por vuestro formato, o por el juego que regaláis, sino por vuestra forma de ver las cosas y cómo las exponéis. Me encanta vuestra manera desenfadada de enfocar los análisis. Aunque antes era mucho más mordaz y era lo que realmente me gustaba. Veo que poco a poco os estáis haciendo más formales. No perdáis esa mordacidad que os caracteriza.
Argalen (e-mail)

Sí, lo de la banda ancha deja bastante que desear en este país nuestro tan moderno, europeo y cosmopolita. Y es cierto que nos hemos aburguesado: ya nadie nos insulta ni amenaza con vetarnos y ni siquiera se nos cita en el informe anual de Amnistía Internacional. Prometemos aprovechar las vacaciones de verano para cargar las pilas y llenar el zurrón de comentarios bordes, irreverentes y mordaces. Palabra.

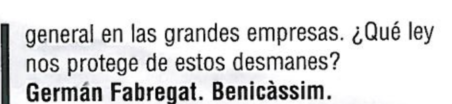
Música inédita

Creo que empecé a jugar cuando tenía unos seis años. Por aquel entonces, lo más moderno que existía estaba en 16 colores. Pues bien, desde aquel *Rick Dangerous 2* hasta hoy, he visto cómo evolucionaban los juegos, cómo mejoraba la calidad gráfica año tras año hasta llegar a las apabullantes 3D de las que hacen gala algunos de los juegos actuales.
Pero no es lo único que ha evolucionado. El sonido ha experimentado también un extraordinario progreso que ha hecho que podamos disfrutar de una calidad sonora similar a la del cine. Cuando recuerdo aquellos sonidos casi crípticos que emitía *Indiana Jones y la última cruzada*, me doy cuenta de cuanto ha avanzado la industria. Los desarrolladores han ido dedicando cada vez más esfuerzo a la creación de unos efectos de sonido a la altura de las circunstancias. De la misma manera, las bandas sonoras han ido cobrando importancia hasta llegar a convertirse en obras que no desmerecen las de algunas películas. Entonces, ¿por qué no es posible encontrar ninguna banda sonora de un juego editada en CD? ¿Acaso es un mercado exclusivo del cine?
No creo que la banda sonora de *Mafia* o de *The Longest Journey*, por poner un ejemplo, tengan menos calidad que la de muchas películas que andan editadas por ahí. Realmente la música de *Syberia* o *Max Payne* era extraordinaria, pero es imposible encontrarla en ninguna parte. Si al menos el juego trajera la música en algún formato corriente, como el mp3, podríamos montarnos nuestros propios CD. Pero no, casi ningún juego permite esa posibilidad, así que sólo queda esperar que algún día podamos pulsar el *play* de la minicadena y que escuchemos la música de alguno de nuestros juegos favoritos.
Alejandro Blanco (e-mail)

Hay alguna excepción, como Vice City, que ya puedes encontrar en las tiendas de discos, pero vienen a ser la excepción que confirma la regla.

Piratas todos

Piratería y precios. Los juegos son caros y por eso está justificado piratearlos, ¿no? Pues no, como muy bien dice el interlocutor universal de Carta Blanca, los juegos no son un artículo de primera necesidad ni tienen por qué tener un precio social. La piratería va, indefectiblemente, contra la ley. Ahora bien, el que esté libre de pecado, que tire la primera piedra... Este símil no es mío, pero viene al caso. Un Saab es caro, y no se puede piratear (robar no es lo mismo que piratear). Imaginemos que tras 600 Km. de conducción, al tomar una curva de 67 grados en una pendiente del 7,6 % a 38 km/h el coche se parara irremediablemente. Vamos indignados al concesionario Saab y nos dicen que esperemos, que el parche para el Saab está a punto de salir y podremos solicitarlo a la casa madre en Suecia, eso sí, pagando nosotros los gastos de envío. Como no nos gusta esta solución y somos unos manitas, buscamos el manual de usuario del coche y resulta que no viene impreso. Nos han dado un CD, y como la pantalla de bitácora de nuestro Saab no es plana y se ve fatal, debemos imprimirlo en la impresora que nos deja un amigo, gastando dos cartuchos de tinta.
Peroratas aparte, comprar un juego (caro) y que no funcione al 100% es fraude. Que no tenga el manual impreso cuando en la portada del juego se indica con letras rojas "MANUAL EN CASTELLANO" es fraude. Que el manual en castellano recuerde más a los jeroglíficos de Keops que a la lengua de Cervantes es fraude.
Guerra a la piratería, sí, pero a todas las piraterías. No tengo por qué bajarme un parche de 30 MB si he pagado por un juego que debería funcionar. No tengo por qué gastarme 12 € en papel y tinta por el manual del juego que he comprado. Y lo peor del caso es que esto es la tónica



general en las grandes empresas. ¿Qué ley nos protege de estos desmanes?
Germán Fabregat. Benicàssim.

Interlocutor universal al habla. Nos preguntas qué ley protege al usuario. Pues tal vez sólo la de la oferta y la demanda: podemos apostar por las compañías que hacen bien su trabajo y nos ofrecen productos en óptimas condiciones y penalizar al resto no comprando sus juegos. Sí, no es lo ideal, pero no nos negarás que en líneas generales funciona.

Siempre tarde

Me voy a quejar. Y no de los retrasos que sufren los programas cuando los anuncian a bombo y platillo y luego pasan cinco años hasta que de verdad se editan. Yo me quejo de vosotros, que tenéis una revista mensual y de un tiempo a esta parte no hacéis más que retrasar la fecha de salida de la misma. He llegado a comprar algún número el día 27 o 28 antes de que entrase el mes en cuestión, y ahora lo hago el 4 o 5 del mes entrado. De momento, ya os habéis acostumbrado a ese desfase de días. Pongamos que tiene un pase, pero es que ahora es día 10 mayo, y es el día que he comprado la revista en el quiosco. ¿Es que acaso vais a seguir el camino que tomó vuestra ex revista hermana *PC Fun*, de cuya desaparición ni vosotros, que sois los mismos, os dignasteis a decir unas letras al respecto y sí de otras como *Computer Gaming World*? ¿O es que os estáis tomando con mucha calma el renovar la revista, como decíais unos números atrás? Al menos, sacad a delante una web donde se reflejen estas incidencias, no que hagáis una web para sustituir a la revista de papel, pero sí informad de cuándo va a salir la revista y cuáles son los contenidos de ésta.
Jesús Ángel Molpereces (e-mail)

Tienes más razón que un santo. Sólo podemos decir que, en meses concretos, la revista ha sufrido un retraso excesivo. Intentaremos corregir ese desfase y estar en los quioscos con el cambio de mes.

Más modernos

Me dirijo a ustedes para expresar mi postura sobre los juegos de simulación aérea. Títulos como *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* no me parecen obras maestras a estas alturas. Siento que con la tecnología disponible se hagan juegos de aviones de la Segunda Guerra Mundial o la Guerra Fría, porque sería mucho mejor hacer una simulación realista del presente. Así podríamos manejar los potentes B-52, helicópteros Apache, cazabombarderos invisibles al radar enemigo y miles de posibilidades más allá de las ligeras ametralladoras P-51D Mustang y su lentitud.
Javier Piqueras (e-mail)

Sí que hay simuladores de aviones de combate contemporáneos. De hecho, está a punto de aparecer el que marcará un nuevo estándar dentro del subgénero, Lock On: Modern Air Combat.

Uno que sí paga

Estaba leyendo las páginas de Carta Blanca, cuando me llamó la atención lo que decía el amigo Javier Sedo. Cito: "estoy en contra de las copias ilegales, pero justifico a los que las hacen". Vamos a ver, a ver si entendéis de una vez cómo va esto. Si tú eres el vendedor de un juego cualquiera y quieres vender diez unidades a 40 €, vas a ganar 400 €. Pero si te piratean dos de ellos, pues coges y aumentas el precio a 48 € para que los que te los compren paguen de paso los dos pirateados. El que se iba a comprar el juego por 40, tal vez lo haga también por 48 (lo digo por experiencia) y el que se pensaba hacer una copia pirata se la seguirá haciendo.
Bien, y ahora pensad con claridad esto que os digo. ¿Y si bajaran el precio de 40 € a 30 €? ¿Quién lo compraría? La respuesta es sencilla: los mismos que antes pagaban los 40 € más algunos que estuviesen dudando. Pero el pirata seguiría con su política de pagar 1 € por el CD y grabarse el juego.
Este tema tiene difícil solución. Esta carta sólo era para abrir los ojos a todos aquellos que están algo confundidos. Arriba los juegos originales, abajo la piratería.
Sergio Díaz Vilches (e-mail)

Bueno, no compartimos del todo tu razonamiento, ya que una bajada sustancial de precios sí suele traducirse en un incremento sensible del número de copias vendidas. Por supuesto, todo tiene su punto de articulación óptimo y las compañías son las primeras interesadas en encontrarlo, pero, como principio general, no nos parece buena idea que los juegos tiendan a convertirse en un lujo al alcance de cada vez menos bolsillos.

La tele nos odia

Ha vuelto a ocurrir. Por enésima vez, en canal de TV atacan a los videojuegos con una fiereza digna de una horda de orcos. Y por enésima vez, compruebo que los videojuegos son el hermano pequeño y débil de los medios audiovisuales. Siempre los han tratado como a felpudos. Si alguien mata influenciado (según ellos) por los videojuegos, es gravísimo, y se proponen medidas como la prohibición de los videojuegos. Si alguien mata influenciado por la rivalidad entre equipos de fútbol, sólo es una anécdota. No se propone nada contra el fútbol y generalmente tan solo se menciona si no hay otra cosa que decir en los telediarios. ¿Por qué esa diferencia de juicio por dos hechos a priori muy similares?
En mi opinión, los videojuegos le caen mal al mundo de la TV porque generalmente los que jugamos al PC o a la consola vemos la tele mucho menos que los demás. Entonces, quieren que dejemos los videojuegos para que nos plantemos ante el televisor. Para acabar, otra cosa. Que en la TV aparecen detractores de los videojuegos todos lo sabemos, pero ¿alguien ha visto alguna vez en la TV que invitaran a algún jugón a participar en

algún programa? No, ¿verdad? Supongo que es para que no podamos defender nuestras aficiones. Si alguien importante de la TV llega a leer estas líneas, me gustaría que me explicara por qué le tienen tanta manía a algo como los videojuegos, que provoca muchos menos muertos que las armas, el tabaco, los automóviles, el alcohol, etc.
David López Rodríguez (e-mail)

Está claro que videojuegos y televisión no van a protagonizar la boda del año, pero estaríamos dramatizando si dijéramos que las televisiones realizan una persecución orquestada.

¿Ostracismo?

Me parece muy sorprendente que un pedazo de juego como *Morrowind*: a) No haya sido traducido. b) No se le haga ni caso en las revistas españolas. Y yo me pregunto por qué. Es el juego que mayor libertad da actualmente, con unos gráficos absolutamente increíbles y un mundo inmenso por explorar (y más con la ampliación). *Neverwinter Nights* me pareció bueno, pero, cuando llegó éste a mis manos, se me pusieron los ojos como platos. En fin, entiendo que hacer una guía de este juego sea complicado porque tienes tanta libertad que puedes hacer las cosas en el orden que quieras y como quieras, pero no entiendo el ostracismo en el que ha caído nada más salir, y me fastidia un poco el bombo que se le da a *Neverwinter* (merecido, eso sí), y que se pase un poco de *Morrowind*, más que nada porque la gente no sabe lo que se está perdiendo.
Y un par de sugerencias: incluid más parches de juegos en el CD y dedicad una sección a la historia de los juegos, o al menos a los juegos del pasado que marcaron una época.
Jorge Trashorras (e-mail)

En nuestro número 19 aparecía un análisis de Morrowind. Le concedimos un 8,5 y dos meses más tarde fue elegido por nuestros especialistas el mejor juego de rol de 2002, así que no creemos haber contribuido a ese injusto ostracismo que tú denuncias. Ah, y la sección sobre juegos del pasado ya está en marcha.

No a la bici

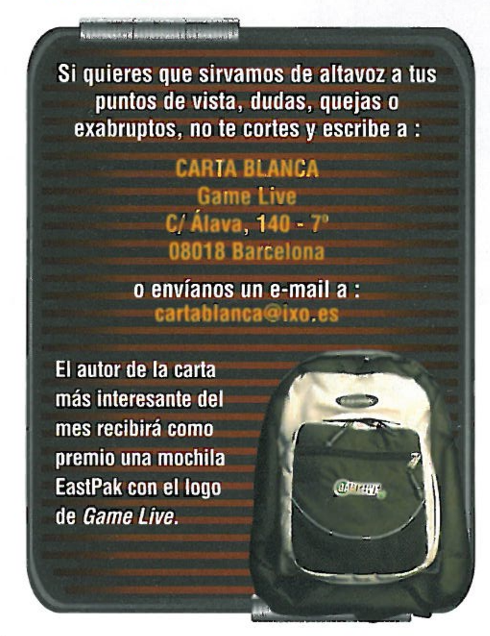
Algunos juegos que regaláis servirían para torturar a la gente. Ejemplo: En la revista de mayo, regalabais *Cycling Manager*. Veréis, compro la revista (como hago siempre), voy a toda mecha a casa, saco el CD, lo instalo y... a los cinco minutos ya estaba en el vertedero. No es por ofender, pero a veces regaláis unos juegos que no los quiero ni en pintura. No quiero decir que esto ocurra siempre, porque algunas veces regaláis juegazos como *Warcraft II* o *Close Combat IV*. Si fuera por mí, sólo regalaría un juego cada tres meses por ejemplo, pero un juego bueno, ¡un juego que con solo instalarlo se te caigan los pantalones!
Albert Jové. Barcelona

Por supuesto, no siempre llueve a gusto de todos, y entendemos que algunos de los juegos que regalamos no te llamen la atención. Eso sí, tal vez si le hubieses dedicado a Cycling Manager algo más de cinco míseros minutos hubieras empezado a disfrutarlo. Es un buen juego de gestión deportiva, no lo dudes.

Palabra de Samuelson

Por fin me decido a escribirles después de sufrir sus mordaces comentarios y vehemente defensa de las compañías contra la piratería. Fui programador. Empecé en los 80 con un Amstrad CPC 464 de cinta, y al comprobar el deterioro del medio analógico, me hice con un libro de Firmware y aprendí a destripar los programas para poder copiarlos. En la actualidad, las protecciones impuestas a los programas obligan a ejecutarlos con el CD insertado. Pues bien, por una parte, ustedes, defensores de las compañías de software, saben de sobra que SÍ que existe margen de bajada de precio. Se pueden hacer juegos de mucha calidad sin medios faraónicos. Dicen que no son artículos de primera necesidad, por lo que pueden poner el precio que les de la gana: "si no quieres, no lo compres". Pues señores, repásense manuales básicos de economía (Samuelson, primer curso) y verán que existe una oferta y una demanda, una oferta muy cara y una demanda que se ve obligada a derivar su compra a vías alternativas (no olvidemos que los mayores consumidores son chavales), es decir, a las copias no originales.
Por otra parte, y para colmo, en su número 29, se permiten bromear sobre los "modernos Robin Hood". Hace poco, compré *Splinter Cell*, y resulta que hay que jugar con el CD dentro. ¿Por qué? Hice una copia para poder jugar sin el CD. ¿Soy un pirata? Tengo 170 juegos originales en CD, pero a un buen amigo no se le niega una cena ni ahorrarle 50 € cuando van justitos.
Les recuerdo, aunque ustedes lo saben perfectamente y omiten, que la Ley de la Propiedad Intelectual en su artículo 100, "Límites a los derechos de explotación", en su apartado 2 dice textualmente: "La realización de una copia de seguridad por parte de quien tiene derecho a utilizar el programa no podrá impedirse por contrato en cuanto resulte necesaria para dicha utilización."
Pues bien, los Safedisc, Starforce, Laserlock, Securom y otras hierbas LIMITAN GRAVEMENTE este derecho reconocido en la citada ley puesto que me OBLIGAN a jugar con el CD insertado y no sólo no me dan una copia de seguridad, sino que IMPIDEN que yo la realice. ¿Quiénes infringen la ley primero? ¿Quiénes son los primeros delincuentes? Mi humilde consejo es que no se metan en berenjenales y no tomen partido, quien quiera escribir para desahogarse que lo haga, déjennos por lo menos el derecho al pataleo.
Robin Hood Reloaded (e-mail)

Como verá usted, señor Hood, aquí no le negamos el derecho a pataleo, réplica o exabrupto a nadie, ni siquiera a usted. Pero permítanos que demos nuestra opinión. Y eso no debe interpretarse como una toma de partido a favor de las compañías, sino una clara apuesta por el usuario honrado, que reivindica lo que cree conveniente y opina con libertad, pero respeta la ley, en su letra y en su espíritu.



Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixo.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.



ENTRE SELVAS Y DESIERTOS

Se prepara una ampliación de Black Hawk Down



Por tierra, mar y aire, no hay mecanismo legal que pare a los Delta Force.



El equipo de Novalogic cambia de zona, pero no de intenciones. *Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre* propondrá dos nuevas campañas que se alejan de Somalia y se adentran en los terrenos de la pseudoficción. La primera, una incursión en la densa jungla colombiana para combatir el narcotráfico. La segunda, una misión antiterrorista en unos pozos petrolíferos situados frente a las costas de Irán. Vocaciones ideológicas aparte, esta expansión se centrará sobre todo en el apartado multijugador, en el que destacan los nuevos vehículos. Por ejemplo, un hovercraft de desembarco, un buggy para tres personas o un helicóptero. Para que la sensación de realismo sea lo más fiel posible en este último, los desarrolladores se han valido del motor físico de *Comanche 4*.

El aspecto multijugador se potenciará aún más gracias a los nuevos mapas. Treinta escenarios en los que primarán los grandes espacios abiertos, sin que ello comporte prescindir de ciertas tácticas. Los que gusten de situarse tras una mira telescópica, por ejemplo, tendrán ahora la opción de encaramarse a los árboles y despachar enemigos desde las alturas.

MODIFICA TUS SUEÑOS

Nvidia, Epic y Atari organizan una competición de mods de Unreal



La competición para mods de *Unreal Tournament 2003* y *2004* va a conceder un millón de dólares en premios. El concurso tiene un total de 13 categorías distintas, entre las que destacan la de mejor mod, mejor personaje o mejor película no interactiva. Para Mark Rein, vicepresidente de Epic Games, no es sólo cuestión del goloso premio, sino que “esto servirá como catalizador para aquellos diseñadores con talento que deseen entrar en la industria de los videojuegos”.

Ya sabes, si quieres ser rico, famoso y estar en el mundo de los videojuegos, puedes probar suerte a través de la página web oficial, http://www.makesomethingunreal.com. Tienes de tiempo hasta la primavera de 2004.

VELOCIDADES DE VÉRTIGO

Pulveriza la barrera del sonido con RAF Tornado

Just Flight sigue con su línea expansionista pensando únicamente en los cielos de Microsoft. Esta vez, el ejemplar alado es el Tornado de Panavia, un cazabombardero que entró en servicio en 1981 con las Fuerzas Armadas de la RFA y que ha ido experimentando varias actualizaciones con el paso del tiempo. Pensado como un avión con múltiples posibilidades, desde interdicción a ataques aire-tierra o aire-mar, el Tornado alcanza en la actualidad la vertiginosa velocidad de 2,2 Mach. Los que piensen en el futuro de los simuladores tampoco deben preocuparse: Just Flight ha prometido que, en cuanto aparezca el nuevo *Microsoft Flight Simulator 2004: Cien años de aviación*, pondrán una actualización gratuita para este *RAF Tornado*.


PANTALLA DEL JUEGO DE PC
grand theft auto
vice city
AHORA DISPONIBLE EN PC
"ESPECTACULAR, EXTENSO, ORIGINAL Y VISUALMENTE PRECIOSO."
MICROMANIA
"...JUGABILIDAD NO LINEAL, UN HUMOR IRREVERENTE Y UNA ACCIÓN SIN LÍMITES..."
MERISTATION
EPIC
PC
CD ROM
Distribuido en España por Virgin PLAY
www.virginplay.es
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITY
BANDA SONORA DISPONIBLE EXCLUSIVAMENTE EN EPIC RECORDS
WWW.VICECITYRADIO.COM

CONCURSO

Star Trek: Elite Force II

Toca regalar algo de combustible trekkie de muy generoso calibre. Si quieres enrolarte en la tripulación del capitán Picard, corre a darle cumplida respuesta a nuestra pregunta capciosa. Hay 20 copias de *Elite Force II* en juego y tú tienes tantos números como el que más para hacerte con una de ellas.

PC CD-ROM
STAR TREK ELITE FORCE II
ACTIVISION. ritual 16+

PROEIN ACTIVISION. ritual ENTERTAINMENT 16+ www.pegi.info

CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cuál es el nombre de la nave espacial del capitán Picard?

☐ Halcón Milenario ☐ La Pinta ☐ Enterprise

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

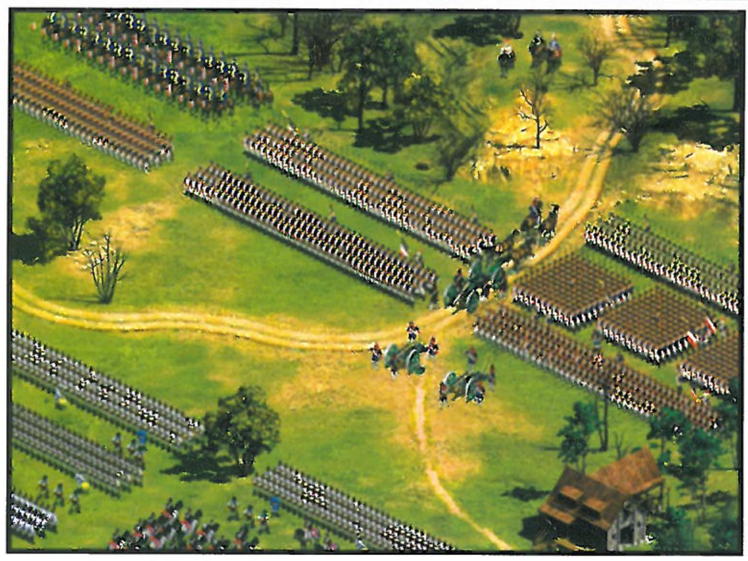


BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de agosto e indicar "Concurso Star Trek" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de agosto. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de septiembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

MARABUNTA RUSA

Cossacks II traerá varios cambios y muchas unidades


La calidad gráfica dará un importante salto respecto a su predecesor.

Como ya informábamos, los chicos rusos de GSC Game World se trasladarán a tierras más cálidas aunque sigan con las mismas pretensiones bélicas. Esta vez, serán seis las naciones en liza: Francia, Gran Bretaña, Austria, Rusia, Prusia y Egipto. Cada una contará con un árbol tecnológico específico.
Además, se han incorporado elementos económicos y geoestratégicos al sistema de juego. Por ejemplo, el control del espacio será vital, ya que las ciudades y provincias jugarán un papel esencial en tu economía de guerra. Así, podrás bloquear las rutas principales del enemigo y abocarle a un estrangulamiento comercial. O bien nombrar a un Ministro de Economía para que se encargue de gestionar adecuadamente tu nación.
Sin embargo, donde destacará *Cossacks II: Napoleonic Wars* no es en la gestión, sino en las batallas al por mayor. Hasta 64.000 unidades afirman los desarrolladores que podrán aparecer en pantalla, una afirmación que no parece nada exagerada si contemplamos estas primeras capturas. Evidentemente, para no ahogarte en esta marabunta, contarás con las imprescindibles formaciones, así como una interfaz remodelada y varios niveles de zoom.

MELÉS Y MELONES

EA Sports anuncia Rugby 2004

Aunque parezca mentira, los chicos de EA Sports también tienen su corazoncito y no sólo piensan en el fútbol americano, deporte de hombretones donde los haya. También son capaces de pensar en el rugby de toda la vida, donde las hombreras y las animadoras pasan a un segundo plano para dar paso a un deporte de brutos jugado por caballeros en el que prima la táctica.
Rugby 2004 contará con 95 equipos profesionales del mundo entero y un total de 2.000 jugadores. Con él podrás disputar los torneos de rugby más conocidos, desde el Seis Naciones hasta el Mundial. Siguiendo en la línea de los juegos EA Sports, el juego tendrá una presentación muy televisiva que también intentará promover la inmersión mediante las clásicas minisecuencias de vídeo. Además, hasta cuatro jugadores podrán participar en un partido en modo cooperativo. El título está previsto para septiembre de este mismo año.


Mientras sus amigos se tambaleaban, Juan se dio cuenta de que el árbitro no había recogido la moneda.



MATRIZ EXPONENCIAL

Shiny ya trabaja en las secuelas de Matrix



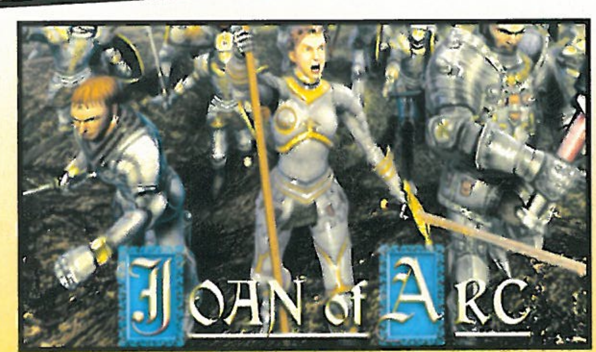
Si bien *Enter The Matrix* no ha obtenido el éxito de crítica que se esperaba de una compañía como Shiny, sí ha cosechado suficientes ventas como para abonar el terreno de las secuelas. De momento, el anuncio no es oficial, pero desde Atari ya han comentado que Shiny prepara un nuevo juego de la licencia para dentro de un par de años, al cual le seguiría otro dos años después. Evidentemente, ningún detalle más acerca de estas secuelas, aunque es de suponer que seguirán ampliando el universo de los hermanos Wachowski. Confiamos únicamente en que, la próxima vez, cantidad y calidad vayan parejas.

JUANA DE ARCADE

El nuevo título de Trevor Chan combinará ETR y acción



Trevor Chan, creador de la serie *Capitalism*, se nos ha puesto místico. Místico y peleón. Su nuevo proyecto se llama *Joan of Arc* y te pondrá en la piel de la guerrera francesa por antonomasia en un juego que combina estrategia en tiempo real y acción machacante.



La historia se sitúa en 1429, recién empezada la Guerra de los Cien Años contra Inglaterra y con la peste bubónica haciendo de las suyas. En este ambiente propicio para heroicidades, deberás encarnar a la visionaria Juana de Arco y convertir una simple campesina en una caballera de armas tomar. De hecho, y a pesar de que *Joan of Arc* será un título de estrategia, desde Enlight quieren hacer hincapié en el aspecto más arcade, con multitud de combos que podrás desbloquear y que te permitirán rebanar cuellos virtuales con total impunidad. Entre tus atribuciones también estará la de organizar los ataques a las fortalezas empleando máquinas de asalto, así como demostrar tus dotes de liderazgo ante tu ejército de desarrapados. Todo este potingue guerrero promete venir con un moderno motor 3D que, según aseguran desde Enlight, "apurará al máximo las capacidades gráficas del hardware actual". Veremos.



MUERTE A LOS TATARABUELOS

Imponte a tus antepasados en Shadow Vault



Inspiración *Fallout* por partida doble: turnos y entorno apocalíptico.

Los estudios eslovacos Mayhem, creadores de *Empire of Magic*, se han embarcado ahora en otro juego de estrategia por turnos llamado *Shadow Vault* y de argumento algo surrealista. En un futuro lejano, la humanidad está abocada a la extinción. Hasta aquí, todo bien. Lo curioso es que, tras probar varias soluciones, la única opción que parecen encontrar es regresar al pasado a través de un túnel del tiempo y plantarse en 1958 para combatir contra sus irresponsables ancestros.

Al principio, el moderno ejército del futuro no tiene ningún problema en imponerse, pero las cosas se tuercen y estalla una guerra nuclear de consecuencias imprevisibles. De esta guisa se inicia un juego a medio camino entre el rol y la estrategia, con 20 niveles de juego y un sinfín de acciones que tus unidades pueden llevar a cabo.



EL SALVAJE MEDIOEVO

Rebelmind presenta su nuevo proyecto

Encarnas a un cazador de recompensas. Un cazador de recompensas contratado por un *sheriff*. Un cazador de recompensas contratado por un *sheriff* en plena Edad Media. ¡Y encima estamos hablando de un juego de estrategia en tiempo real! Así de bizarro es el planteamiento de *A Fistful of Gold*, curiosa mezcla entre la Edad Media y el Salvaje Oeste. Como mercenario de la ley, podrás organizar un equipo que te ayude en tus tareas, ya sea combatiendo a los maleantes o enrolándote en una escuela de cazarrecompensas.

De igual forma, mantener vivos a tus colegas puede ser indispensable, ya que según adquieran experiencia desarrollarán sus habilidades, algunas de las cuales resultarán muy útiles en determinados enfrentamientos. Además, *A Fistful of Gold* promete un argumento no lineal, en el que tú deberás decidir qué misiones deseas emprender y cuáles no son de tu agrado.


STRIKE FIGHTERS
PROJECT · 1
29,95€
IVA Incluido
Strike Fighters: Project 1
Toma el control de un majestuoso caza y participa en desgarradoras escaramuzas aéreas. Localiza y destruye objetivos de tierra mientras esquivas y respondes el fuego de los aviones enemigos. Tus únicos aliados: ¡flamantes naves de combates y tus habilidades de pilotaje!
Diseñado por Tsuyoshi Kawahito, famoso creador de simuladores aéreos
Un potente motor gráfico 3D optimizado para renderizar en tiempo real miles de polígonos en alta resolución
Generador de escenarios aleatorios. ¡Jugabilidad sin fin con misiones totalmente nuevas cada vez!
Avanzado motor de terreno basado en mapas de elevación fractal y digital
Vuela y lucha en los cielos de 1960, una época hasta ahora prácticamente inexplorada por el resto de simuladores
Acción de alto nivel sobre las ardientes arenas de Oriente Medio
Los mejores aviones de la década de los 60
F-100 Super Sabre • MiG-17 "Fresco" • A-4 Skyhawk • MiG-19 "Farmer" • F-104 Starfighter
MiG-2 "Fishbed" • F-4 Phantom II • Su-7 "Fitter" • B-57 Canberra • IL-28 "Eagle"
C-130 Hercules • Tu-22 "Blinder" • O-1 Bird Dog • An-12 "Cub"
STRIKE FIGHTERS
PROJECT · 1
WINDOWS® 9X/2000/Me/XP
PC CD-ROM
SEE BOTTOM FOR DETAILS
aDeSe
TP
www.planetadeagostini.net
Teléfono de Atención al Cliente: 902 490 346 hotlineplaneta@hotmail.com
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
THIRD WIRE



Una nueva raza de bucaneros surca los mares de la estrategia. Desde su base marítima de Port Royale, los perros de presa del océano acechan los galeones llenos de oro y productos exóticos. Puedes unirte a ellos participando en nuestro concurso: sorteamos 20 flamantes copias de Port Royale.



FRIEND WARE



CUPÓN DE RESPUESTA

¿A qué género pertenece *Port Royale*?

☐ Estrategia ☐ Simulación on line ☐ Carreras

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de agosto e indicar "Concurso Port Royale" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de agosto. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de septiembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

CONFLICTO DE INTERESES

Black 9 te sitúa en una lucha entre sociedades secretas

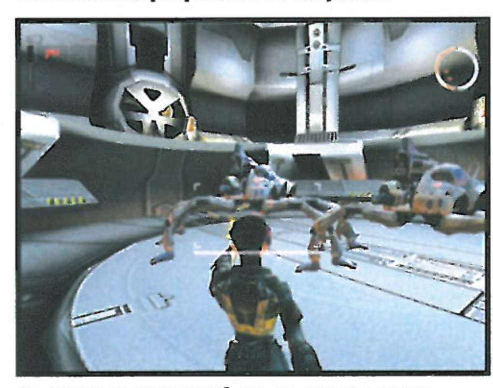
"Poco habrán cambiado las cosas dentro de 78 años. Ni Apocalipsis, ni terceras guerras mundiales ni ese sombrío futuro ciberpunk que tan a menudo nos venden". Este es el planteamiento de *Black 9* en palabras de Erik Bethke, consejero delegado de Majesco.

Según su punto de vista, lo que mandará dentro de 78 años van a ser las sociedades secretas con sus particulares intereses para regir los destinos de la humanidad. De este modo, nos encontraríamos con un grupo denominado Génesis, que busca crear una verdadera inteligencia artificial que acabe superando el obsoleto concepto de Humanidad. Y otro llamado Zubrin, cuyo objetivo máximo es la colonización del espacio para evitar la extinción de la especie. O los enigmáticos Bebedores de Té, una de las sociedades más antiguas que controla las Tríadas chinas y que persiguen el sueño de la inmortalidad.

En total, nueve grupos enfrentados entre sí (de ahí el título) con los cuales deberás lidiar en tu papel de mercenario que se vende al mejor postor. Con este enfoque, *Black 9* ofrecerá una prometedora mezcla de acción en tercera persona y elementos de rol. Pudiendo elegir entre cuatro personajes distintos, dispondrás de varias habilidades típicas de los juegos de rol (destreza, constitución, etc.) que irán mejorando a medida que avances. Y por si acaso, el aspecto "mágico" será reemplazado en este caso por la nanotecnología, que te permitirá valerte de garfios magnéticos o de un sentido de rastreo capaz de detectar el ADN de tu presa. Lo más probable es que este conflictivo futuro se plante aquí a finales de año.



Armas de órdago, robots y nanotecnología en la última propuesta de Majesco.



Tu lealtad se basará en un precio, unas convicciones o como quieras llamarlo.

MORO EN LA COSTA

Simbad el marino protagonizará una nueva aventura



Atari se ha tomado muy en serio esto de recuperar tiempos pretéritos. Ahora se sumerge en el ancho mar de Oriente para traer a nuestras costas *Sinbad: Legend of the Seven Seas*. Evidentemente, el tal *Sinbad* no es otro que el marinero Simbad de toda la vida, que aquí se calzará sus babuchas para recuperar el Libro de la Paz y, ya que estamos, salvar a un amigote. Como le viene de paso, en su periplo librará mil y un combates contra monstruos y criaturas mitológicas, en un sistema de juego claramente orientado a la acción.

Tan de acción es el juego, que el árabe itinerante se topará en su camino con potenciadores al más clásico estilo *Quake*, que le concederán poderes temporales como el de la invisibilidad. Además, Simbad podrá realizar espectaculares piruetas y acrobacias, al tiempo que aprovecha los elementos del entorno para derrotar a los malvados.

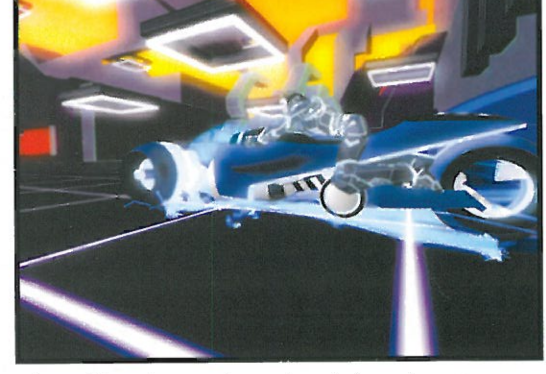
Por cierto, si alguien se preguntaba a qué viene a estas alturas recuperar al marinerito árabe, la respuesta es bastante previsible: dentro de poco Dreamworks estrena una película de animación de idéntico nombre e intenciones.

Esto no es el juego, es la película. Pero como si lo fuera.



REDES LUMÍNICAS

Tron 2.0 tendrá motos de luz en el modo multijugador



Frank Rooke está contento con su juego. Y se le nota. El diseñador jefe de *Tron 2.0* estuvo de gira hace muy poco para presentar el título y sus novedades. Especialmente, el apartado multijugador, donde Monolith ha optado por incluir las famosas carreras de motos de luz de la película, aunque sólo sea vía LAN.
En palabras del Sr. Rooke, "los usuarios nos pidieron añadir un modo multijugador con las motos de luz, y hemos intentado solucionar los problemas técnicos e incluir esta versión para jugar en red". Y por si no queda claro, advierte: "Se puede probar en Internet, pero está pensado para LAN." En cualquier caso, una grata incorporación al modo multijugador, que antes sólo contaba con los duelos de disco. Además, habrá ocho motos distintas y más de diez circuitos que puedes desbloquear a medida que avances. Otro elemento que destacará en *Tron 2.0* son las mejoras que puedes ir incorporando al personaje. Como si de rol *light* se tratara, podrás asignar puntos para mejorar atributos como la energía o la vitalidad o bien incrementar la potencia de tus armas o la velocidad de tu moto de luz. Con todo, lo más prometedor del juego, según Rooke, es que "respeta el espíritu de la película y recupera todo el universo vibrante de *Tron*".

GANADORES DEL CONCURSO AMERICAN CONQUEST

Junior Muñoz Pretell, Madrid- Bernat Campàs López, El Pont De Vilomara (Barcelona)- Carlos Martínez Martín, Valencia- Joan Rodriguez Ferrer, Formentera (Islas Baleares)- José Javier Armero Garcés, Teruel- Alvaro Jiménez Belmonte, Sevilla- Francisco Abad Expósito, El Burgo De Osma (Soria)- José Luis Romero Dopico, Betanzos (La Coruña)- Iñaki Hernández Domínguez, Santurce (Vizcaya)- Guillermo Santafé Gil, Segorbe (Castellón)- Jaime Villarejo Bermúdez, Cornellá de Llobregat (Barcelona)- Gonzalo De La Fuente Rabazo, Salamanca- José Ernesto Pascual Padilla, Lorca (Murcia)- Francisco Javier De La Calle Vergel, Donostia (Gipuzkoa)- Pablo Garrigós Parkes, Benidorm (Alicante)

GANADORES DEL CONCURSO INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Alberto José Caballero Blanco, Córdoba- Antonio Muñoz Sanz, Alarcón (Madrid)- Xavi Pià Delgado De Molina, Betera (Valencia)- Fernando Fuertes García, Burgos- Rafael Luque García, Almama de Murcia (Murcia)- Pelayo Iglesias Fernández, Oviedo- Miguel Angel García Caurel, La Virgen del Camino (León)- Borja Iturralde Oviedo, Bilbao (Bizkaia)- Sara González Cobos, Valladolid- Carlos Blanco Sacristán, Nava de la Asunción (Segovia)- Josep Mª Matarredona Ibáñez, Barcelona- Jaime López-Araquistain, Madrid- Daniel Franco Santana, Tharsis (Huelva)- Ángel Recio García, Casanueva- Pinos Puente (Granada)- Mario Zurdo Aparicio, Talavera de la Reina (Toledo)- Xisco Almazán Mesquida, Palma de Mallorca (Islas Baleares)- Sherab Pereira Arias, Barbastro (Huesca)- Miguel Serantes Filgueiras, Naron (A Coruña)- Jesús Martín Sánchez, Olivares (Sevilla)- Iván Ramallo Fernández, Mosteiro- Meis (Pontevedra)

A LA CARRERA

¡HE DICHO INMERSIÓN!



Punto Soft se encargará finalmente de distribuir la versión off line de *Enigma: Rising Tide*, un título pensado originalmente para librar combates navales en las aguas de Internet. *Enigma* vendrá acompañado a finales de agosto con una novedosa herramienta que te permitirá impartir las órdenes mediante un sistema de reconocimiento de voz.

PLOMO Y NEURONAS



Los estudios Lost Toys serán los encargados de adaptar al PC el juego *Battle Engine Aquila*, que te sitúa en medio de un conflicto bélico entre dos naciones. Lo llamativo del título es que, pilotando un mech, deberás librarte a una orgía de fuego y destrucción pero teniendo en cuenta los efectos estratégicos de tus acciones en el campo de batalla. Es decir, una mezcla entre juego de acción y de estrategia.

COLTS Y ESCOBAS



Boomtown es el nuevo título de los estudios de Florida Logical Vice, que prometen una combinación harto curiosa: el Oeste y la brujería. Al parecer será un juego de acción que mezclará los revólveres de antaño con los aires místicos y sobrenaturales, y que promete ofrecer varios modos multijugador. Entre ellos, cómo no, el clásico duelo al sol.

THE MATRIX HAS YOU



Matrix Games distribuirá el nuevo juego de la serie *Airborne Assault, Highway to the Reich*, creado por Panther Games. El título seguirá el sistema de su predecesor basado en el "tiempo continuo con opción de pausa" y en una competente IA que te permite comandar todo el campo de operaciones y delegar las misiones más rutinarias en tus suboficiales.

LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. ENTER THE MATRIX
3. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 2002-2003
4. COMMANDOS: EDICIÓN HISTÓRICA
5. LOS SIMS: EDICIÓN DELUXE
6. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
7. PRAETORIANS
8. IMPERIVM: LA GUERRA DE LAS GALIAS
9. LOS SIMS: DE VACACIONES
10. LOS SIMS: PRIMERA CITA

ESTADOS UNIDOS

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
3. ENTER THE MATRIX
4. LOS SIMS: EDICIÓN DELUXE
5. PLANETSIDE
6. RISE OF NATIONS
7. COMMAND & CONQUER: GENERALS
8. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
9. DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
10. BATTLEFIELD 1942

REINO UNIDO

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. CHAMPIONSHIP MANAGER 4
3. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
4. LOS SIMS
5. RISE OF NATIONS
6. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
7. ENTER THE MATRIX
8. COLIN MCRAE RALLY 3
9. VIETCONG
10. COMMAND & CONQUER: GENERALS

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de mayo.

LA BOLSA VIRTUAL

Este mes se cotiza muy al alza la franquicia *Los Sims*. Su última expansión, *Los Sims: Superstar*, ha puesto de acuerdo a jugadores de ambos lados del Atlántico e incluso ha hermanado a las Islas Británicas y el continente. España, en especial, se perfila como un mercado cien por cien rendido a la magia sim.

Un poco menos de suerte está teniendo *Enter the Matrix*, un juego con licencia ganadora al que ha perjudicado la tibia acogida de la crítica. Sus cifras de ventas son muy respetables, pero no consiguió encaramarse a lo más alto del podio. En nuestro país ha andado muy cerca, aunque debemos tener en cuenta que *GTA: Vice City* se ha distribuido aquí un poco más tarde que en Gran Bretaña y EE.UU.: habrá que esperar al mes que viene para comprobar qué acogida ha tenido el simulador criminal de Rockstar.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

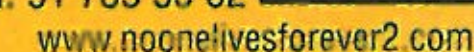
ACCIÓN

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50
www.rockstargames.com/vicecity



Poder y libertad absolutos al servicio de un simulador criminal.

NO ONE LIVES FOREVER 2
Puntuación: 9/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.noonelivesforever2.com



No es un juego con receta milagrosa, pero tiene lo que hay que tener.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.splintercell.com



Un juego de infiltración y sigilo que exige paciencia y rigor.

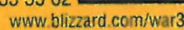
ESTRATEGIA

COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 384 68 80
www.battlefront.com/products/cmbo



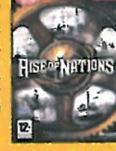
Emoción, realismo y la prueba de que turnos y 3D pueden ir parejos.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.blizzard.com/war3



Un enfoque distinto, con opciones multijugador más dinámicas.

RISE OF NATIONS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 44,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99
www.microsoft.com/games/riseofnations



Se adapta a la perfección a estrategas de todo tipo.

AVENTURAS

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
Puntuación: 8,5/10
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive
Telf: 91 799 01 10
www.pendulostudios.com



Un aventura en la que no hay nada superfluo: todo encaja.

CARRERAS

COLIN MCRAE RALLY 3
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61
www.colinmcrae3.com



El rey de los juegos de rallies: incluso mejor que su predecesor.

DEPORTES

TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 304 70 91
www.easports.com



Técnicamente magistral, divertido y muy adictivo. Una joya.

ROL

NEVERWINTER NIGHTS
Puntuación: 9/10
Precio: 59,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35
www.nwn/bioware.com



Más que un juego de rol al uso: un compendio de todo el rol posible.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80
www.il2sturmovik.com



Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8/10
Precio: 29,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.rayman3.com



Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos que han llegado o tienen prevista su llegada a las tiendas entre el 15 de junio y el 15 de julio. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

BATTLECRUISER MILLENIUM
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50

www.dreamcatchergames.com

HULK
Puntuación: 6/10
Precio: 49,95 €
Editor: Vivendi Universal
Telf: 91 735 55 02

www.universalinteractive.com

RED FACTION 2
Puntuación: 6/10
Precio: 39,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 384 68 80

www.redfaction2.com

STAR TREK: ELITE FORCE II
Puntuación: 7,5/10
Precio: 47,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 384 68 80

www.st-ef2.com

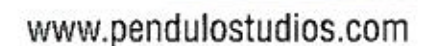
TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Puntuación: N/D
Precio: 44,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 384 68 80

www.tombraider.com

AVENTURAS

IRU: CUENTOS DE UN MUNDO HELADO
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50

www.virginplay.es

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
Puntuación: 8,5/10
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive
Telf: 91 799 01 10

www.pendulostudios.com

SALAMMBÔ
Puntuación: 3,5/10
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50

salammbo.cryogame.com

THORGAL
Puntuación: 5/10
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50

thorgal.cryogame.com

CARRERAS

BIG MUTHA TRUCKERS
Puntuación: 7/10
Precio: 19,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
Telf: 93 344 06 00
www.bigmuthatruckers.com

COLIN MCRAE RALLY 3
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61

www.colinmcrae3.com

F1 CHALLENGE '99 – '02
Puntuación: 7/10
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 304 70 91

www.easportsf1.com

INDYCAR SERIES
Puntuación: N/D
Precio: 39,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61

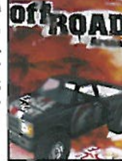
www.codemasters.com/indyracingleague

MIDNIGHT CLUB 2
Puntuación: N/D
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50

www.rockstargames.com/midnightclub2

MOTOGP 2
Puntuación: 8/10
Precio: 39,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 384 68 80

www.thq.com/games/52016

OFF-ROAD ARENA
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Katana Games
Telf: 93 534 31 47


DEPORTES

CYCLING MANAGER 3
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80

www.cycling-manager3.com/

ESTRATEGIA

BEACH LIFE
Puntuación: 5/10
Precio: 17,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 384 68 80

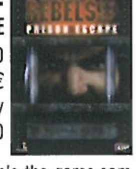
www.beachlife.eidos.co.uk

CHARIOTS OF WAR
Puntuación: 6/10
Precio: 42,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80

www.slitherine.co.uk

COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD
Puntuación: 9/10
Precio: 17,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 384 68 80

www.battlefront.com/products/cmbo

REBELS: PRISON ESCAPE
Puntuación: 5,5/10
Precio: 39,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50

www.rebels-the-game.com

REPUBLIC: THE REVOLUTION
Puntuación: N/D
Precio: 47,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 384 68 80

www.elixir-studios.co.uk/games.htm

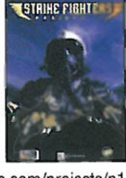
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.blizzard.com/war3x

ROL

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE
Puntuación: N/D
Precio: 29,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35

www.nwn.bioware.com/shadows

SIMULACIÓN

STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1
Puntuación: 6,5/10
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
Telf: 93 344 06 00

www.thirdwire.com/projects/p1

COMBAT FLIGHT SIMULATOR
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00

www.microsoft.com/games/combatfs

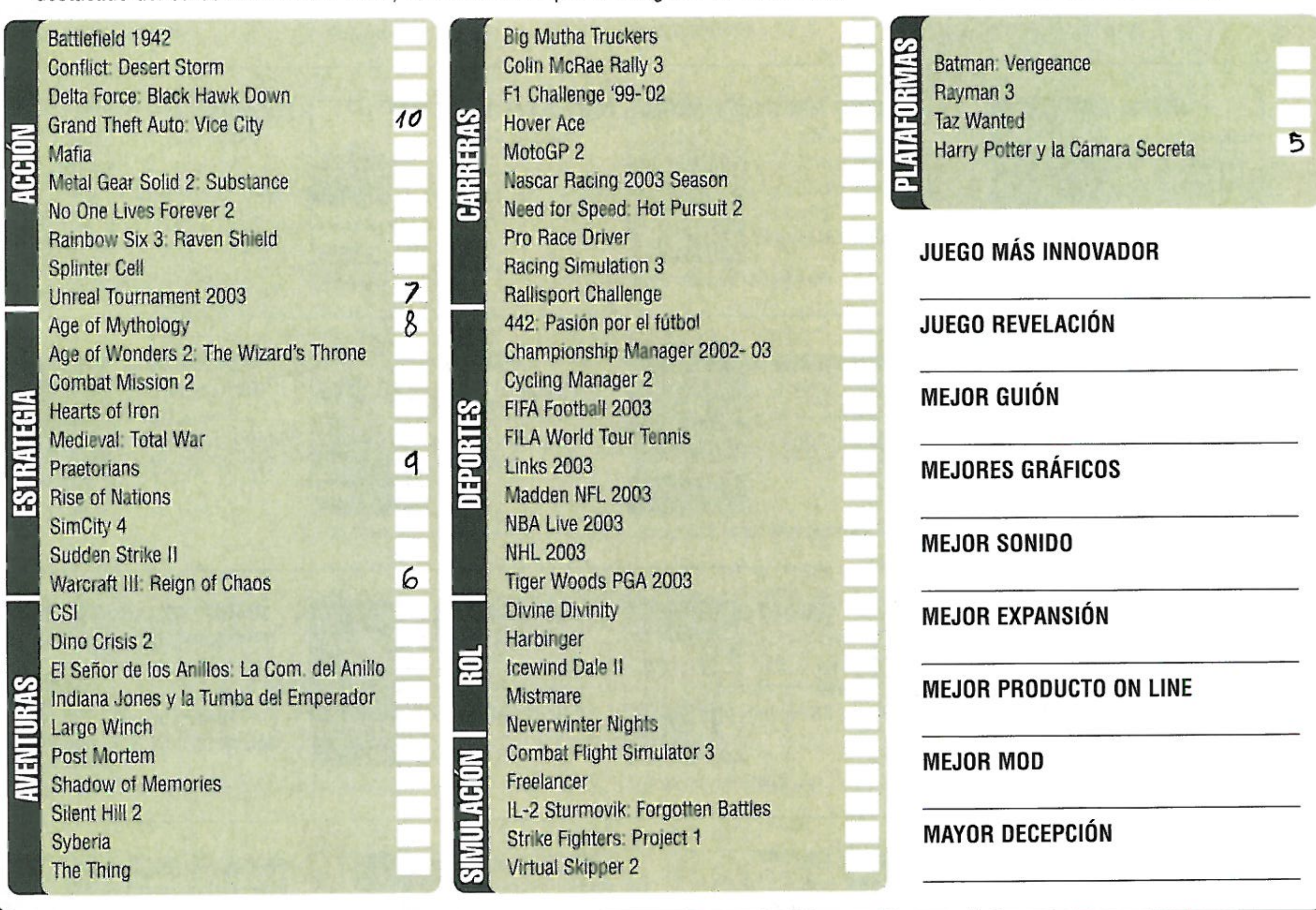


TEMPORADA 2002/2003

ELIGE LOS MEJORES

Desde la edad de hielo a las edades de Lulú, **el hombre siempre se ha preguntado** quién corre más o quién escupe más lejos... En definitiva, **quién es el mejor**. En *Game Live* somos humanos, y nos da un morbo infinito plantearnos cuáles han sido **los mejores juegos de la temporada**. Nosotros nominamos, tú decides.

Es sencillo: hemos empezado por elegir los mejores títulos de cada género. A ti te toca decidir cuáles prefieres. Tienes DIEZ votos para repartirlos entre todos los juegos que presentamos. Debes ponerle un 10 al que consideres el mejor, un 9 al segundo y así hasta el décimo, al que le corresponderá 1 punto. No te confundas, no debes repetir la votación en cada género, sino repartir tus votos entre diez de los títulos de toda la lista. Después puedes escribir tus ganadores en los diferentes apartados (juego más innovador, etc.). Rellena tus datos y participarás en el sorteo de diez suscripciones anuales a la revista. Encontrarás el resultado de las votaciones, junto con un extenso reportaje sobre lo más destacado del curso lúdico 2002-2003, en el número especial de agosto de *Game Live*.



Género	Juego	Voto
ACCIÓN	Battlefield 1942	
	Conflict: Desert Storm	
	Delta Force: Black Hawk Down	
	Grand Theft Auto: Vice City	10
	Mafia	
	Metal Gear Solid 2: Substance	
	No One Lives Forever 2	
	Rainbow Six 3: Raven Shield	
	Splinter Cell	
	Unreal Tournament 2003	7
ESTRATEGIA	Age of Mythology	8
	Age of Wonders 2: The Wizard's Throne	
	Combat Mission 2	
	Hearts of Iron	
	Medieval: Total War	
	Praetorians	9
	Rise of Nations	
	SimCity 4	
	Sudden Strike II	
	Warcraft III: Reign of Chaos	6
AVENTURAS	CSI	
	Dino Crisis 2	
	El Señor de los Anillos: La Com. del Anillo	
	Indiana Jones y la Tumba del Emperador	
	Largo Winch	
	Post Mortem	
	Shadow of Memories	
	Silent Hill 2	
	Syberia	
	The Thing	
CARRERAS	Big Mutha Truckers	
	Colin McRae Rally 3	
	F1 Challenge '99-'02	
	Hover Ace	
	MotoGP 2	
	Nascar Racing 2003 Season	
	Need for Speed: Hot Pursuit 2	
	Pro Race Driver	
	Racing Simulation 3	
	Rallisport Challenge	
DEPORTES	442: Pasión por el fútbol	
	Championship Manager 2002- 03	
	Cycling Manager 2	
	FIFA Football 2003	
	FILA World Tour Tennis	
	Links 2003	
	Madden NFL 2003	
	NBA Live 2003	
	NHL 2003	
	Tiger Woods PGA 2003	
ROL	Divine Divinity	
	Harbinger	
	Icewind Dale II	
	Mistmare	
	Neverwinter Nights	
SIMULACIÓN	Combat Flight Simulator 3	
	Freelancer	
	IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles	
	Strike Fighters: Project 1	
	Virtual Skipper 2	
PLATAFORMAS	Batman: Vengeance	
	Rayman 3	
	Taz Wanted	
	Harry Potter y la Cámara Secreta	5

JUEGO MÁS INNOVADOR ______________

JUEGO REVELACIÓN ______________

MEJOR GUIÓN ______________

MEJORES GRÁFICOS ______________

MEJOR SONIDO ______________

MEJOR EXPANSIÓN ______________

MEJOR PRODUCTO ON LINE ______________

MEJOR MOD ______________

MAYOR DECEPCIÓN ______________

Nombre ______________

Dirección ______________

Población ______________ **C.P.** ______________

Provincia ______________ **Teléfono** ______________

E-mail ______________

Edad _____ **Sexo:** H ☐ M ☐

Indica tus datos en mayúsculas y envía la página a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª planta.
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 15 de julio e indicar "Los Mejores" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de agosto. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live en el número de agosto de la revista.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.



WARREN SPECTOR

Un hombre tranquilo



Innovador, culto, humilde y apasionado. Spector suele huir de esa imagen de genio que se asocia a los grandes diseñadores. "**No me siento cómodo cuando me llaman visionario.** No sé realmente qué me aparta o me une a otros, ni en esa categoría ni en cualquier otra."

Empezó a diseñar juegos de mesa casi por casualidad: "Estaba trabajando en un doctorado de filosofía y ganándome la vida como profesor en la Universidad de Texas cuando decidieron prescindir de mis clases. Fue entonces cuando recibí una llamada y entré a trabajar en Jackson Games." Comenzaba la relación de Warren Spector con los juegos.

De Jackson Games, pasa a TSR, archiconocida editorial de juegos de rol de lápiz y papel. Allí, Spector sigue diseñando juegos e incluso escribe la segunda edición de la *AD&D Dungeon Masters Guide.*

Es entonces cuando Richard Garriot, padre de la saga *Ultima*, decide ficharlo. A finales de los 80, Spector comienza a trabajar en Origin. "Lo que pretendía por aquel entonces era crear juegos que, pese a estar basados en los mundos creados por Richard, tuviesen una identidad propia." Spector deja claro que lo suyo son las ambientaciones, la creación de mundos creíbles en los que prima, casi por encima de cualquier otra cosa, la libertad de decisión. Un ejemplo: *Serpent Island.*

El videojuego comenzaba a tomarse un poco más en serio a sí mismo. Spector trabaja ya en Looking Glass creando *Ultima Underworld*, curiosa e innovadora mezcla que se mueve a medio camino entre la acción en primera persona y el rol de toda la vida.

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Ultima VII: Serpent Island, Ultima Underworld, System Shock, Thief, Deus Ex

¿Qué está haciendo?
Deus Ex: Invisible War

¿Qué no haría nunca?
Una avntura gráfica cien por cien lineal

Libertad ante todo

Saltamos a 1994. Tras la secuela de *Underworld*, Spector se mete de lleno en la creación de otra de sus obras maestras: *System Shock*. De los reinos medievales de *Ultima* a un universo altamente tecnificado. Este juego de horror y ambiente ciberpunk sigue siendo considerado, a día de hoy, como uno de los mejores de la historia. De nuevo se detectan las obsesiones de Spector: gran cantidad de diálogos, ambientación tan creíble como opresiva y libertad para elegir el camino que el jugador desee. Se introduce en los videojuegos algo que hoy por hoy resulta imprescindible en cualquier título con perspectiva en primera persona: la inclinación del personaje, que permite al jugador saber qué hay tras la esquina de cualquier pared.

La inclinación se usa compulsivamente en el último juego de Spector para Looking Glass, *Thief*. Tras eso, comienza la etapa en Ion Storm. El resto, como todo en este perfil, forma parte de la historia. Spector regala al mundo una nueva obra maestra: *Deus Ex*. Más ambiente ciberpunk, más rol en primera persona adornado con algo de arcade y otro tanto de juego de infiltración. Pero sobre todo, libertad. La obsesión de Spector por huir de la linealidad se hace patente en este juego de múltiples finales: "Me encantaba el tema de la conspiración. Es asombroso todo lo que uno se puede encontrar sobre eso en Internet, cientos de teorías. Y que mi mujer estuviese completamente enganchada a *Expediente X* también tuvo su importancia."

Actualmente, Warren Spector continúa trabajando en Ion Storm asesorando en el desarrollo de la secuela de *Deus Ex*. Un simple vistazo a su biografía nos sirve para demostrar que hace falta gente como él, grandes diseñadores capaces de demostrar que calidad, riesgo y éxito muchas veces pueden ser sinónimos.

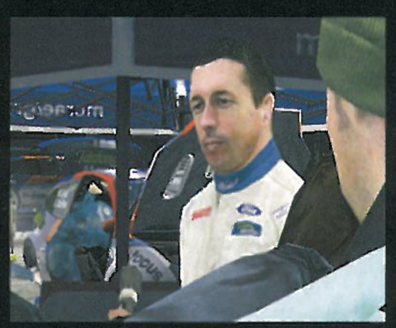
rally 3



Eres Colin McRae y tienes un contrato de 3 años.



Carreras contrarreloj. 56 etapas, 8 países, 18 coches licenciados.



Física del vehículo ultrarrealista, increíble modelo de daños.



21 coches de rally de alto rendimiento, todos licenciados.



Notas de carrera profesionales de Nicky Grist.

PC CD

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS aDeSe TP

YA A LA VENTA

Voces, manual y textos en castellano.



GENIUS AT PLAY™



LOS 100 JUEGOS

En la E3 se dan cita los proyectos más ambiciosos

Por S. Sánchez, J. Navarrete y O. Garcia

Una oportuna **visita** a Los Ángeles **nos ha permitido hacernos una idea** muy precisa de cómo va a ser el futuro inmediato. **Secuelas de órdago, buenas conversiones** de juegos que han triunfado en otras plataformas, una verdadera **avalancha de acción** en primera persona y estrategia en tiempo real **y** (como novedad llamativa) **juegos on line cada vez más atractivos** y ambiciosos.

Después de tres días viendo juegos sin tregua ni cuartel, es normal que empieces a dudar incluso de cómo te llamas. Eso sí, nunca tuvimos la menor duda de que estábamos en Estados Unidos. Sólo en este país es posible ver como el ejército promociona un juego haciendo que un helicóptero Black Hawk lleno de soldados aterrice

DEL MAÑANA

en plena superficie de exposición. Esto es Los Ángeles, esto es América. Aquí nada es excesivo y todo parece posible.

Tras esta demostración de poderío, accedemos a los pabellones del Convention Center. Empieza la novena edición de la E3. Vamos a ver de cerca los 100 juegos que marcarán el futuro inmediato. Entre ellos, hay un claro predominio de secuelas, continuaciones y demás especímenes pertenecientes a sagas de éxito. Algunos lo ven como un síntoma de falta de creatividad y espíritu aventurero, pero también puede interpretarse como la muestra de que la industria virtual está en plena madurez y sabe explotar mejor que nunca el potencial de las imágenes de marca que ha ido creando en los últimos años.

BONANZA RELATIVA

La industria virtual pasa por un buen momento. La crisis de los últimos años ha dado paso a una dinámica de clara recuperación: cada vez más proyectos en marcha, más juegos de alto presupuesto, más plataformas en liza, más publicidad, más visitantes... Más dinero. Los juegos ya hace tiempo que mueven cantidades superiores a las del cine y son plenamente aceptados como uno de los grandes productos de consumo de las sociedades modernas.

Entrando a analizar los juegos presentados, sorprende sobre todo que (al margen de *Half-Life 2*) hayan sido los títulos on line los que más ideas innovadores y alardes técnicos aportan. Aunque siga tratándose de un género minoritario, las compañías han comprendido que vale la pena echar el resto y lanzarse a la conquista de la Red con proyectos caros, creativos y de envergadura. Además, resulta refrescante que títulos que van a jugarse en servidores on line masivos tengan, casi por primera vez, gráficos por encima de la media. Si la E3 es la pasarela virtual que marca tendencias a medio plazo, podemos decir que los juegos on line constituyen un tipo de diversión cargada de futuro. Tal vez el año que viene asistamos a la definitiva eclosión de propuestas de juego rompedoras que cambien el panorama de la Red de una vez por todas. El escenario está preparado.

Los 100 títulos que presentamos a continuación no son la totalidad de los exhibidos en la E3, pero sí los que nos han parecido más interesantes y hemos creído conveniente destacar. Unos merecían un análisis en profundidad y otros están demasiado verdes para que les dediquemos más que una breve reseña. Pero hemos querido presentártelos todos para que ya te suenen los títulos cuando empiecen a aparecer nuevos datos sobre ellos en los próximos meses.





LOS SIMS 2

PASO A LA NUEVA GENERACIÓN

El avasallador éxito de la saga *Los Sims* demuestra que el instinto de voyeur y las ganas de inmiscuirse en vidas ajenas son más habituales de lo que muchos creen entre los seres humanos.

A juzgar por lo bien que se venden las sucesivas expansiones, *Los Sims* tiene cuerda para rato y podría seguir con su espléndida carrera comercial sin apenas renovarse. Aun así, en Maxis han comprendido que ya va siendo hora de evolucionar. Por eso trabajan en esta secuela, un intento de puesta al día sin renunciar a la esencia del título original.

Entre las mejoras a introducir, destaca la utilización de un motor 3D. Eso garantizará un nivel de detalle gráfico muy superior y un pleno control del sistema de cámaras: se acabaron los giros en ángulos de 90 grados. Lo único que no vas a poder hacer en *Los Sims 2* es cambiar el ángulo vertical de visión. Los menús de interacción van a ser prácticamente idénticos, aunque aparecerán unos nuevos indicadores, los niveles de familia, amigos y estado mental.

➡ Ánimo muchacho, tienes mucho que ganar y poco que perder.

➡ Esta escena que parece sacada de *Confianza Ciega* pertenece a *Los Sims 2*.

La aparición de nuevos indicadores se debe a que va a haber serios cambios en el sistema de relaciones sociales de los sims. El principal tiene que ver con la herencia, las relaciones familiares y el paso de una generación a otra. Tus sims ya no vivirán anclados en el tiempo, sino que irán envejeciendo hasta que les llegue el momento de dejar paso a su descendencia. Aunque esta opción podrá desactivarse, va a ser una de las novedades más interesantes.

GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: MAXIS
DISPONIBLE: 2004

GENÉTICA APLICADA

La idea se complementa con un proceso de creación de personaje que hará que todos los sims sean únicos. Además, de forma tan completa como accesible y sencilla de manejar. Podrás crear sims de cualquier edad y pertenecientes a cualquiera de los grupos raciales y étnicos: caucásico, afroamericano, chino, persa y un quinto grupo de fantasía aún por definir, tal vez élfico o alienígena.

A partir de aquí, se podrán hacer todo tipo de ajustes y retoques, nada que ver con *Los Sims*. Desde modificar el rostro, hasta elegir entre distintos tipos de peinado y vestimenta. Una de las características más interesantes del la herramienta de creación de personajes será la posibilidad de cruzar a dos sims para producir un tercero, que viene a ser una combinación de sus genes. El resultado es totalmente aleatorio y tenderá a parecerse al padre o a la madre. También se podrá comprobar al instante el aspecto físico del sim resultante según un cálculo aproximado de su evolución a medida que se haga mayor.

AGE OF MYTHOLOGY: LOS TITANES

ESTRATEGIA



Los atlantes y sus dioses se suman al tiempo real de Microsoft con varias unidades y poderes nuevos. Mitos y leyendas del ancho mar.

AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC

ESTRATEGIA



El pequeño clásico de la estrategia por turnos se adentra en el mundo de las sombras, los demonios y las dimensiones paralelas.

ALIAS

ACCIÓN



Artilugios, patadas, tiros y una siniestra organización. No es James Bond, sino la televisiva agente Bristow, con licencia para vender.



Cada sim adoptará una actitud distinta ante una misma situación.

> CADA SIM CONTARÁ CON UN INDICADOR QUE VALORARÁ LO BIEN (O LO MAL) QUE LE ESTÁ YENDO EN LA VIDA

Si las madres compartieran los juegos con sus hijos, éste sería un mundo más pacífico.

En lo que respecta al proceso de evolución de los personajes, este nuevo juego no se limitará a satisfacer sus necesidades básicas y hacerlos triunfar en su carrera laboral. Cada sim contará con un nuevo indicador que valorará lo bien (o lo mal) que le está yendo en la vida. Por poner algunos ejemplos, se puntuará positivamente que un sim adolescente consiga su primer beso o que uno de tus protagonistas logre casarse y formar una familia. La importancia de este nuevo indicador depende de lo que tú elijas: puedes ignorarlo o convertirlo en uno de los criterios principales para medir tus progresos en el juego.

Por último, hay que destacar el peso de la herencia familiar. Las acciones de cada sim concreto y sus progresos en el mundo laboral afectarán a sus hijos. Si un sim consigue un cargo de mucha importancia en su trabajo, es posible que el hijo nazca con habilidades innatas para triunfar en lo mismo. Por si todas estas opciones no fuesen suficientes, se va a tener en cuenta la posibilidad de que los jugadores modifiquen el aspecto de los edificios o los vestidos de *Los Sims 2*. ■

ENTRE BASTIDORES

AND THE WINNER IS...

Como de costumbre, unos pocos títulos han acumulado la mayoría de los premios de la E3, algo también habitual en los Oscar de Hollywood. No ha sido una gran sorpresa ver a *Half- Life 2* acaparar galardones como el de mejor juego absoluto, mejor juego de PC, mejor juego de acción y juego con los mejores gráficos. Si se llega a confirmar un poco antes que habrá versión Xbox, tal vez hubiese conseguido también el título de mejor juego para consola. En cuanto a *Full Spectrum Warrior*, juego pensado para consolas pero que va a convertirse a PC, se alzó con los títulos de mejor simulación y juego más original. Se trata de una especie de *Ghost Recon* en tercera persona en el que asumirás el papel de un oficial que da órdenes sin actuar directamente. Mención especial merecen los triunfos parciales de *Prince of Persia: The Sands of Time*, mejor juego de acción y aventuras, *Rome: Total War*, mejor juego de estrategia, y *City of Heroes*, mejor título on line.



AQUANOX 2: REVELATION

ACCIÓN



William Drake, un joven piloto, decide abandonar su rutinario trabajo y se lanza a sobrevolar los océanos a ritmo de arcade.

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

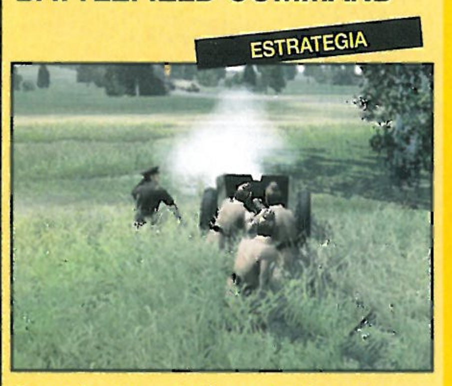
ACCIÓN



Tras pasarse por Roma, los chicos de *Battlefield* se desmadran con los cacharros más inverosímiles de la Segunda Guerra Mundial.

BATTLEFIELD COMMAND

ESTRATEGIA



Segunda visita a la Segunda (Guerra), esta vez, de manos rusas. Un prometedor juego de estrategia centrado en la táctica.

HALF-LIFE 2

ACCIÓN A DISTANCIA

GÉNERO: ACCIÓN
DESARROLLADOR: VALVE SOFT.
DISPONIBLE: OCTUBRE

Largas colas y mucha expectación alrededor del stand de ATI Technologies, un recinto de espantoso diseño que más bien parecía una enorme caja de zapatos cerrada. Consideraciones estéticas al margen, nadie se quería perder el gran acontecimiento de la E3: la presentación de *Half-Life 2*, cuyo desarrollo se había mantenido en secreto durante años y que se daba a conocer a escasos meses de su lanzamiento.

Una vez dentro, Gabe Newell, cofundador de Valve Software, fue el maestro de ceremonias y se dedicó a intercalar comentarios durante la proyección de un vídeo de unos 25 minutos que incluía bastantes fases de juego real. Lo que vimos no permite afirmar si *Half-Life 2* será o no el nuevo referente en los juegos de acción, pero sí queda claro que ofrecerá niveles de verosimilitud y atención al detalle nunca vistos hasta ahora.

SALTO ESTELAR

Lo primero que comprobamos es la evolución gráfica de los personajes respecto al primer *Half-Life*. Según Newell, "el motor gráfico del juego está basado en *shaders*, la misma técnica utilizada en películas como *Toy Story*".

El entorno será "muy dinámico", en palabras de Newell, y estará a la altura de los personajes. El nivel de interactividad promete ser asombroso y cada objeto reaccionará de acuerdo con sus características. Por ejemplo, las balas producirán efectos muy diferenciados en función de si impactan en un objeto de madera, de metal o en una sandía. Incluso sonarán diferente. Asimismo, comprobamos en la presentación que la madera flotaba, mientras que el metal se hundía en el agua. Según Gabe Newell, este nivel de interactividad permitirá "una amplia variedad de nuevas mecánicas de juego".

El nuevo motor gráfico también permitirá la representación de grandes espacios abiertos, algo de lo que carecía el primer *Half-Life*. De hecho, una parte del juego transcurrirá en las calles de City 17, una imaginaria ciudad europea.

Precisamente en City 17 estaba ambientada una batalla entre fuerzas alienígenas y resistentes que nos permitió comprobar el nivel de la inteligencia artificial del juego. Vimos como los resistentes avanzaban hacia una barricada de forma coordinada y pedían cobertura. Newell aseguró que no eran "secuencias predefinidas" y que "la IA determina el avance de tus aliados y su comportamiento en combate".

PROTAGONISTAS DE LUJO

El único personaje que podrás controlar será Gordon Freeman, aunque no le faltarán aliados. Ya se sabe que Barney, el guarda que aparecía en *Half-Life*, estará presente también en esta secuela y que Alyx Vance,



No se puede descartar un romance entre la chica y Freeman.

No nos gustaría estar en el pellejo de este soldado.

BLACK & WHITE 2

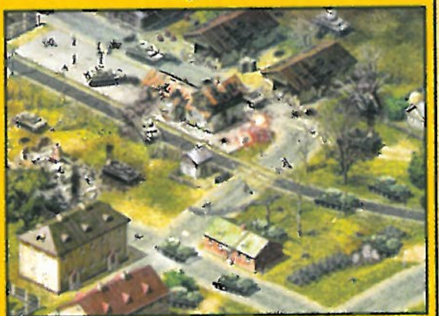
ESTRATEGIA



Molyneux sigue empeñado en demostrar que el mal o el bien no nacen, se hacen. Y además, ahora viene con ganas de guerra.

BLITZKRIEG

ESTRATEGIA



Tercera visita a la Segunda (la misma), procedente también de tierras rusas. Aroma a explosiones y a *Sudden Strike*.

BREED

ACCIÓN



Siglo XXVII. La humanidad ha logrado derrotar la amenaza alienígena en las colonias, pero ha perdido la Tierra. Toca liberarla.


Estos bichos van a ser muy peligrosos, aunque te ayudarán en alguna ocasión.

Se ha trabajado mucho en la animación facial de los personajes.

la atractiva hija de un científico de Black Mesa, tendrá un papel relevante. Pero no sabemos si habrá algún otro secundario de lujo. En cuanto a los enemigos, los vistos hasta ahora incluyen "headcrabs", soldados, una especie de insectos gigantes y unos bichos zancudos que recuerdan a los AT-AT de *La guerra de las galaxias*.

De las armas que se han mostrado, la que más llama la atención es el manipulador, que genera una especie de campo de energía para mover objetos del escenario y lanzarlos. Con

OFRECERÁ UN NIVEL DE VEROSIMILITUD Y DETALLES NUNCA VISTOS HASTA AHORA

él quedó muy claro el nivel de interacción con el escenario en varias secuencias. En una de ellas, por ejemplo, Gordon Freeman arrancaba con este artilugio una letra del rótulo de un edificio y lo lanzaba contra un enemigo. Otro detalle interesante del juego será la posibilidad de conducir vehículos terrestres.

Los mods que se han creado en estos años han contribuido de forma decisiva a alargar la vida del juego. Así que los responsables de la saga han decidido incluir en esta secuela un kit de desarrollo "todavía más potente", según Newell. Todos los indicios hacen pensar en una dura pugna entre *Half-Life 2* y *Doom III* para ocupar el trono de los juegos de acción. ■

ENTRE BASTIDORES

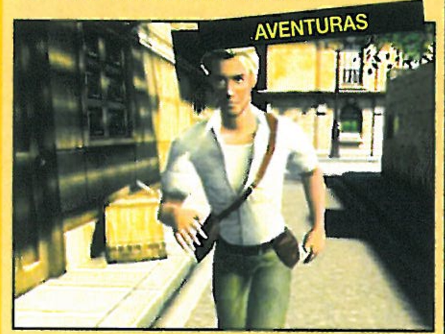
LA FERIA EN CIFRAS

Sí, asistir a la feria de juegos más importante del mundo es todo un privilegio por el que algunos incluso pagarían. Pero también es una prueba física, una maratón de tres días que exige estar en gran estado de forma o tener el don de teletransportarse de un sitio a otro, Este año se alquilaron la friolera de 520.000 metros cuadrados del centro de convenciones de Los Ángeles. Una cifra a la altura de ediciones míticas de la E3 como la del año 2000.
Aproximadamente 400 compañías mostraron miles de juegos, 1.350 de los cuales eran novedad. El número de asistentes acreditados alcanzó la cifra de 62.000 y los que no pudieron estar presentes tuvieron la oportunidad de seguir la feria a través de la web www.e3insider.com, que registró un total de 98.000 visitas únicas durante los tres días. El día dedicado a las conferencias, cerca de 100 líderes de la industria, con como John Carmack y Peter Molyneux a la cabeza, se encargaron de exponer sus ideas.



BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

AVENTURAS



George Stobbart vuelve a pasearse por los recovecos de las aventuras gráficas, pero con un ojo bien puesto en la acción.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

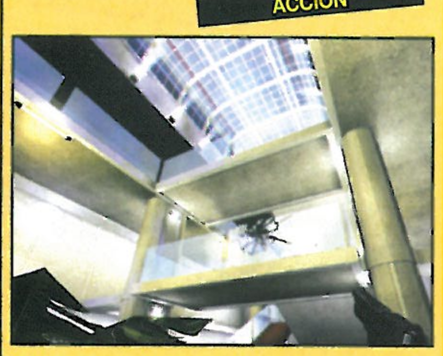
ACCIÓN · AVENTURAS



Terrores primigenios, bichos repugnantes y todo el peso de Lovecraft para un título de acción y puzzles en primera persona.

CHASER

ACCIÓN



Un héroe amnésico se dispone a solucionar su vida con un buen arsenal. La sombra de *Desafío Total* planea sobre su cabeza.

PRINCE OF PERSIA: The Sands of Time

EL GRAN SALTO

GÉNERO: AVENTURAS
DESARROLLADOR: UBI SOFT
DISPONIBLE: NOVIEMBRE



Entre salto y salto, combato porque me toca.

Bueno y bonito. Ahora sólo falta que lo acaben y lo vendan barato.

La última incursión del príncipe persa en nuestros PC nos dejó a todos con mal sabor de boca. Tal vez por ello, *Prince of Persia: The Sands of Time* ha sido una de las sorpresas más gratas de la pasada E3: no sólo va a lucir con orgullo el nombre de un clásico, sino que se perfila como un título de singular calidad y con estilo propio.

El juego mantendrá los tres pilares básicos de *Prince of Persia*: animaciones realistas, intensas secuencias de combate y escenarios orientados a facilitar la jugabilidad. Lo que quizás sorprenderá a más de uno será la agilidad de este príncipe. Los desarrolladores, los mismos que crearon *Splinter Cell*, se han inspirado en clásicos recientes del cine de acción como *Tigre y dragón* o las películas del director Jet Li. Así, el joven aristócrata podrá correr por los muros y realizar saltos de órdago.

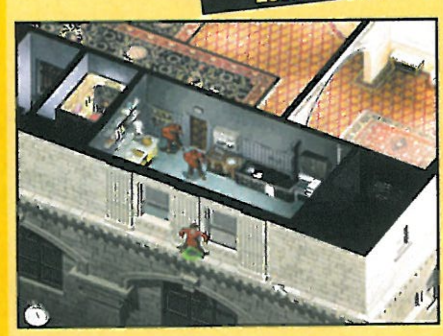
Pero lo mejor de todo es que el protagonista dispondrá de una daga mágica que le dará un cierto control sobre el tiempo. Gracias a ella, podrás, por ejemplo, volver atrás unos segundos con un simple clic en la tecla adecuada o el botón del pad en caso de que hayas medido mal un salto. Absolutamente brillante. ■



Hay quien se pasa la ley de la gravedad por el forro.

CHICAGO 1930

ESTRATEGIA



Nueva irrupción de las tácticas de *Commandos*, pero esta vez –adivina, adivinanza– en el sediento Chicago de los años 30.

CITY OF HEROES

ROL

Los jugadores con una buena conexión ya pueden prepararse para recibir a los personajes más superpoderosos del mundo on line.

CIVILIZATION III: CONQUESTS

ESTRATEGIA



Sid amplía su mundo con nuevas razas y recursos mientras se lanza a conquistar las Américas, Mesopotamia y lo que haga falta.

FAR CRY

ACCIÓN A DISTANCIA

GÉNERO: ACCIÓN
DESARROLLADOR: CRYTEK
DISPONIBLE: FINALES 2003

No sólo de secuelas vive el sufrido periodista. También hay compañías con un proyecto original entre manos peregrinando de feria en feria para darlo a conocer. Los focos suelen centrarse en las versiones dos y tres de juegos que arrasaron en su día, pero siempre queda un rincón para aquellos que no pueden contar con más reclamo que la calidad de su producto y esperan que el tiempo se acabe poniendo de su parte. Es el caso de los creadores de *Far Cry*.

Este equipo de visionarios con sede en Alemania no sólo se ha propuesto crear una franquicia de éxito desde la nada, también pretende ofrecer una alternativa a los motores gráficos de moda que se reparten el mercado internacional. Para demostrar la potencia de ese motor, el CryENGINE, crearon *X-Isle*. Más que un juego en toda regla, *X-Isle* podía considerarse una demo tecnológica. Una evolución posterior de ese concepto ha hecho que los dinosaurios atrapados en una isla fuesen sustituidos por un héroe por accidente, una chica y un amplio surtido de malos. Es decir, que de *X-Isle* sólo quedan el motor y la isla. El resto son ingredientes nuevos, los que constituyen ese juego que va a llamarse *Far Cry*.

MISTERIO INSULAR

Gracias a este motor gráfico, disfrutaremos de recreaciones detalladas de áreas de terreno de hasta dos kilómetros a la redonda. Eso supone que si usas unos prismáticos o la mira telescópica de un arma podrás ver con todo detalle lo que sucede a grandes distancias. Sólo este detalle ya eleva considerablemente el listón en lo que a representación del entorno de un juego se refiere. Un ejemplo práctico: en la presentación pudimos ver cómo un enemigo nos disparaba un cohete desde muy lejos y como éste tardaba unos 15 segundos en alcanzar nuestra posición. Si se hace un uso inteligente y práctico de esta posibilidad, los ataques a distancia van a desempeñar un papel crucial en el juego.

Aun así, no todo en *Far Cry* va a ser un ejercicio de tiro al plato desde distancias inverosímiles. También habrá escenarios interiores a los que podrás acceder sin tiempos de espera ni transiciones de ninguna clase. Incluso, una vez dentro, podrás mirar por las ventanas y utilizar el zoom como si estuvieras en el exterior.



Las especialidades de los enemigos serán reconocibles por su indumentaria.

Con los prismáticos, podrás controlarlo todo a dos kilómetros a la redonda.

MÁS LISTOS QUE EL HAMBRE

Además, la inteligencia artificial está pensada para evitar que abuses de la socorrida táctica de eliminar uno a uno a tus enemigos desde la distancia. Cada vez que alcances a uno, el resto actuarán como grupo,

CODENAME: PANZERS

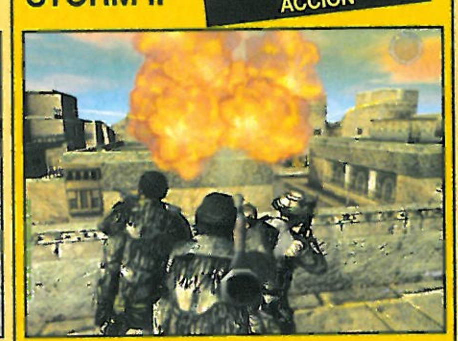
ESTRATEGIA



Otro que recurre a la Segunda Guerra Mundial (y van cuatro) para ofrecer un buen pedazo de estrategia y metal fundido.

CONFLICT: DESERT STORM II

ACCIÓN



Los chicos más procaces del desierto han mejorado su inteligencia artificial y regresan a Bagdad para demostrar lo listos que son.

COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

ACCIÓN



El juego en red por excelencia sigue retrasándose al tiempo que va destilando imágenes. A este paso, el cero va a pasar a negativos.

➡ Los cuerpos caerán con realismo extremo, sin exageraciones.

➡ Como puedes ver, *Far Cry* no sólo transcurre en espacios abiertos.

cubriéndose y coordinándose para acercarse a tu posición sin correr más riesgos de los necesarios.

En *Far Cry*, tus enemigos evaluarán en todo momento la situación y tratarán de sorprenderte. Sus tácticas resultarán de una eficacia letal cuando actúen en grupos numerosos, ya que tenderán a ir estrechando el cerco de forma progresiva. Además, casi cualquier grupo de enemigos estará formado por especialistas. En la mayoría de las ocasiones, la táctica más

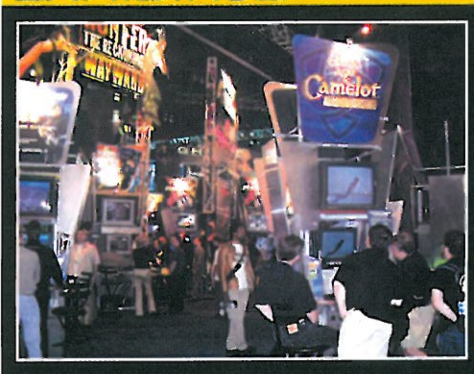
ENCONTRAREMOS RECREACIONES DETALLADAS DE ÁREAS DE HASTA DOS KILÓMETROS A LA REDONDA

adecuada consistirá en eliminar lo antes posible al oficial, porque eso hará que se organicen peor y no tengan tanta facilidad para pedir refuerzos.

Otro de los puntos que llama la atención en *Far Cry* es el nivel de detalle de los escenarios y personajes. Y eso que el juego utiliza modelos de alrededor de 1.500 polígonos, una auténtica miseria al alcance de la mayoría de tarjetas gráficas. La clave es que, al aplicarles texturas de gran calidad, parece que incluyan más de 200.000 polígonos. Eso garantizará resultados óptimos a nivel gráfico incluso en ordenadores de gama media. ■

ENTRE BASTIDORES

EL ARTE DE EXHIBIRSE



En la antesala de la superficie de exhibición, los controles de seguridad hacen que se formen inmensas colas. Una vez dentro, nueve de cada diez asistentes dirigen sus pasos al South Hall, el lugar en que suelen concentrarse las compañías más grandes (con alguna excepción). Los veteranos pronto nos damos cuentas de que muchas de ellas tienen los stands en el mismo sitio que el año pasado. Aun así, hay cosas que han cambiado. Si en anteriores entregas era fácil distinguir de lejos los anagramas y logos de las principales compañías, esta vez son los juegos los que tienen casi todo el protagonismo, con lo que moverse por el recinto se convierte en un reto para nuestro sentido de la orientación. La mayoría de las áreas de exhibición son espacios abiertos y amplios en que reinan los monitores con juegos en marcha. La parafernalia propagandística ha menguado, como si esta vez fuese menos importante vender la imagen de marca. Por una vez, parece que todos estamos de acuerdo en que los juegos son lo que de verdad importa.

DARK AGE OF CAMELOT: TRIALS OF ATLANTIS

ON LINE



Camelot se amplía. Y como ves, la ampliación se hará en regiones submarinas. Nueve pruebas para llegar a la mítica Atlántida.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

ACCIÓN



No será tan invisible si todo el mundo habla de él. Y no es de extrañar. Los Denton y sus amigos vienen con ganas de recuperar podio.

DRAGON EMPIRES

ON LINE



Cinco imperios gobernados por dragones. Cincuenta ciudades disputadas por los clanes. Pronto, en tu Internet más cercano.



THE MOVIES

¡LUCES, CÁMARAS, ACCIÓN!

GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: LIONHEAD STUDIOS
DISPONIBLE: 2004

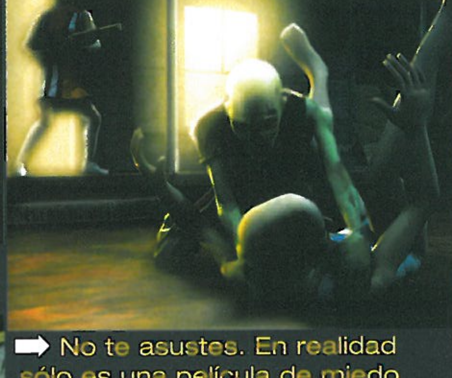
Además de la segunda entrega de *Black & White*, Peter Molyneux y su compañía presentaban otro título en la E3. Se trata de un proyecto de una aparente modestia, pero muchos de los que se internaban en la sala de proyecciones en que se exhibía se llevaron una excelente impresión.

The Movies es la respuesta a las plegarias de nuestro compañero el coronel Font, que lleva años quejándose de la pobre factura y repetitiva fórmula de los tycoon (juegos de gestión empresarial) que se editan últimamente. Gracias al juego de Lionhead, la gestión volverá a ser original, adictiva y divertida.

En *The Movies*, te harás cargo de unos estudios de cine. El juego empezará en los años 20 y tu objetivo consistirá en que el emporio cinematográfico que vas a regir dure un siglo. Eso implica asumir el control sobre decorados, equipos de producción, actores o guionistas y, además, dirigir las películas.



¡Corten! ¿Quién le ha dicho a éste que salga del sótano?



No te asustes. En realidad sólo es una película de miedo con zombis de pacotilla.



Un golpecito a la barra de violencia y ya tenemos nuestra dosis de gore.

La clave de este juego va a ser que todas estas tareas podrán llevarse a cabo de manera muy sencilla, sin sepultar al jugador en un faraónico e incomprensible menú de opciones. En la presentación del juego, Adrian Moore, programador de Lionhead, nos mostró en escasos minutos lo fácil que era filmar una película que mezclara terror con romance.

TODO POR EL CINE

El primer paso dado por Moore consiste en decidir sobre la calidad del guión. Ello depende del tiempo que se dé a los guionistas para trabajar en él. Con un poco de paciencia, puede obtenerse uno de hasta cinco estrellas, pero lo lógico al principio es apostar por un guión sencillo y de elaboración rápida para no arruinarse a las primeras de cambio.

Lo siguiente que hace el programador es buscar a los actores que van a intervenir en su película. Para ello, elige entre una serie de rostros anónimos, cada uno

EL HOBBIT

ACCIÓN · AVENTURAS



Encarna a Bilbo Bolsón desde una perspectiva en tercera persona para combatir y solucionar puzzles en la Tierra Media.

FLIGHT SIMULATOR 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN

SIMULACIÓN



Pilota el famoso aeroplano de los hermanos Wright o el Spirit of St. Louis que cruzó el Atlántico. Cien años dan para mucho.

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

AVENTURAS



Al igual que Stobbart, el motero de LucasArts vuelve con una mirada muy puesta en la acción. Algún puzzle también caerá, claro.


Ahora sabrás lo que vale un peine. Y el rímel, y la laca...

LAS PELÍCULAS QUEDARÁN GRABADAS EN MINI-TRAILERS GENERADOS AUTOMÁTICAMENTE

con un precio de contratación diferente. Según nos comenta, "cuando el juego se edite, van a ser actores de ficción, no recreaciones de actores reales, pero el editor que incluirá el juego permitirá que cada usuario se cree personajes a medida, incluidos, si quiere, sus actores favoritos". En concreto, para la película de demostración, Moore selecciona a Bruce Campbell, Drew Barrymore y Vincent Price. Los dos primeros serán la pareja de enamorados que decide pasar unos días de vacaciones en una cabaña del bosque. Vincent, maquillado como Nosferatu, será el malvado de turno.

SILENCIO, SE RUEDA

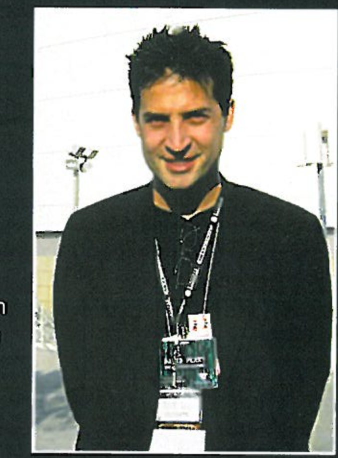
El miembro de Lionhead da la orden de que los actores se preparen para rodar una escena romántica dentro de la cabaña, momento en que aprovecha para desplazarse a otro punto de los estudios en los que se está rodando un western. Los dos protagonistas están enfrascados en una patética lucha en la que apenas se atreven a mirarse. Moore aprovecha para mostrarnos lo fácil que será modificar la intensidad de las escenas. Desplazando la barra de violencia al máximo, llegan las patadas, golpes bajos y técnicas diversas de lucha libre. El programador precisa que "se deberá tener en cuenta la época en que son rodadas las películas. En los años 30, por ejemplo, un exceso de violencia o alguna escena subida de tono significarían un fracaso comercial".

Uno de los detalles más originales del juego será que las películas quedarán grabadas en minitrailers que se irán generando de manera automática. Estos trailers podrán ser editados, introduciendo una banda sonora y diálogos creados por el jugador. Lionhead habilitará una página web en la que se podrán colgar los trailers para que participen en concursos de votación popular. ■

ENTRE BASTIDORES

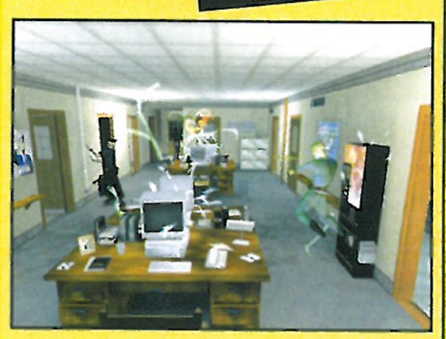
POLVO DE ESTRELLAS

El desfile de caras conocidas empezó el día antes de la inauguración de la feria, con la jornada de conferencias. Las primeras espadas de las industria dieron su opinión sobre varios temas de actualidad. A partir del día siguiente, muchos de ellos pasaban horas en los respectivos stands mostrando a la prensa los progresos de sus queridos retoños virtuales. Pese a que teníamos muy claro dónde estábamos, a veces nos producía una cierta extrañeza codearnos con gente como Will Wright en la presentación de *Los Sims 2* o ver aparecer a Warren Spector en el stand de Eidos, donde se estaba exhibiendo *Deus Ex: Invisible War*. Tampoco faltaron a la cita el omnipresente Bill Roper, siempre al pie del cañón, ni Sid Meier con su *Pirates!*. Para variar, uno de los menos accesibles accesibles fue Peter Molyneux, que dejaba en manos de otros la presentación de su *Black & White 2*. Todo lo contrario que el sencillo y simpático Dave Perry, que respondió encantado a nuestra tanda de preguntas sobre *Enter the Matrix*.



GHOST MASTER

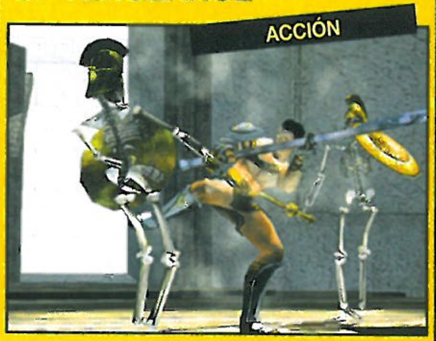
ESTRATEGIA



Muertito y coleando. Ponte al frente de un equipo de fantasmas y expulsa a los vivos con tus poderes de ultratumba.

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

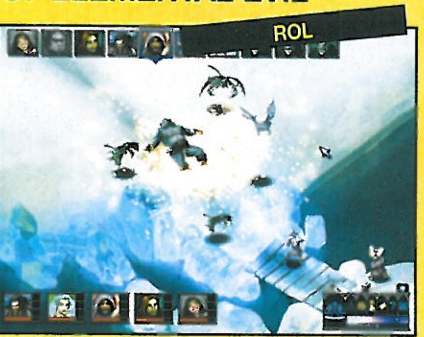
ACCIÓN



Una curiosa mezcla entre el Russell Crowe de la película y el Simbad de la ficción. Tortas y espadazos contra humanos y monstruos.

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

ROL



Nuevo acercamiento a los mundos de *D&D*. Esta vez, con las reglas 3.5. El resto dependerá de tu habilidad rolera y de un motor 3D.



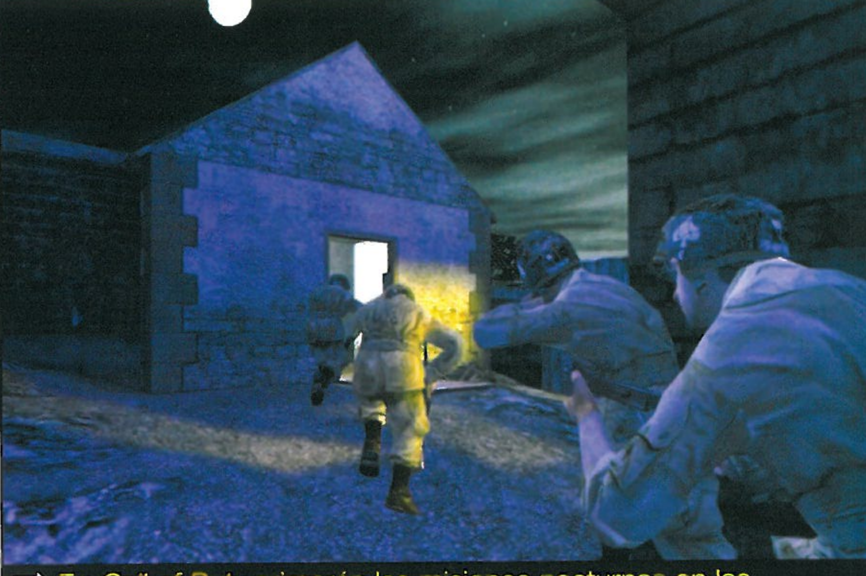
CALL OF DUTY

DESDE RUSIA, CON AMOR

GÉNERO: AVENTURAS
DESARROLLADOR: INFINITY WARD
DISPONIBLE: FINALES 2003



Los duelos de blindados estarán entre los mejores momentos del juego.



En *Call of Duty* primarán las misiones nocturnas en las que hay que ir bien abrigado.

Detrás de *Call of Duty* está el equipo de desarrollo que trabajó en *Medal of Honor*, la sensación de la E3 de hace dos años. Para su nuevo proyecto, Infinity Ward diseñó una presentación marca de la casa: diez minutos de puro espectáculo audiovisual con unos efectos sonoros de órdago. En la de 2001 vimos como los soldados de *Medal of Honor* desembarcaban en Omaha y esta vez asistimos a la entrada de los rusos en Stalingrado. Y es que el primer juego se inspiraba claramente en *Salvar al soldado Ryan* y el segundo lo hace en *Enemigo a las puertas*.

Al margen de la indudable espectacularidad, Infinity Ward contará con bazas como su avanzado sistema de inteligencia artificial y la coordinación entre el jugador y el grupo de soldados del que formará parte. Con ellos, participarás en clásicas misiones de asalto, pero también en tareas de infiltración, sabotaje y ataques en pequeños comandos. El juego estará divido en tres campañas en las que jugarás por separado con americanos, británicos y rusos. Cada soldado contará con el arsenal característico de su ejército, aunque también podrá usar las armas de los enemigos caídos. Otro de los reclamos de este juego serán las batallas con carros blindados, aunque su funcionamiento práctico aún está por definir. ■



En ocasiones podrás tomar el control de vehículos o ponerte de artillero.

HANNIBAL

ACCIÓN



No es ese que cruzó los Pirineos entrompado, sino ese otro con gusto por la carne humana. Y viene con el motor de *NOLF2*.

HIDDEN & DANGEROUS 2

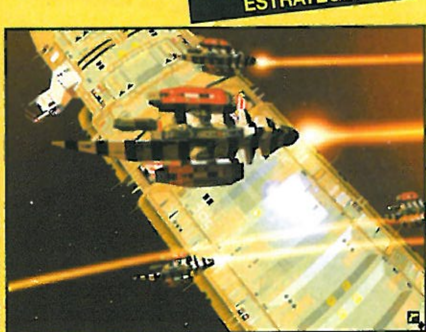
ACCIÓN



Los muchachotes del SAS regresan con más inteligencia y con el motor de *Mafia* bajo el regazo. Incursiones y sigilo del 41 al 45.

HOMEWORLD 2

ESTRATEGIA



El clásico de Relic volverá reenfundado en nuevas maravillas gráficas y con mayor vocación bélica. Son los tiempos que corren.

HALO Combat Evolved

CONVERSIÓN SIN FISURAS

GÉNERO: ACCIÓN
DESARROLLADOR: GEAR BOX
DISPONIBLE: VERANO



En las partidas multijugador, podrás disparar mientras otro conduce.



Cuando veas un tanque, no lo dudes: métete dentro y arrasa con todo.



Para acabar con algunos enemigos, será necesario más que un simple disparo.

Ya sabes que las conversiones de juegos de consola no suelen ser santo de nuestra devoción. No es nada personal, pero acostumbra a tratarse de trabajos apresurados, rutinarios y muy poco adaptados a las características del PC como plataforma lúdica. Pero hay excepciones a esta regla, y *Halo* es una de ellas. Junto con *Golden Eye 007*, de Nintendo 64, es uno de los escasos juegos que demuestran que la acción puede no ser una exclusiva del combo que forman teclado y ratón. El sistema automático para apuntar y el inteligente uso del pad de la Xbox hicieron de este juego un clásico instantáneo.

Además, la adaptación a PC tiene mucho terreno ganado. Tal y como nos dijo Andrew Jenkins, manager del juego, "al poderse jugar con teclado y ratón, *Halo* resultará más sencillo, sobre todo cuando no pilotas vehículos, que es la mayor parte del tiempo. Por eso hemos decidido eliminar el sistema automático de localización de blanco".

DE AQUÍ A CINCO SIGLOS

El argumento no va a sufrir el menor cambio. La acción tendrá lugar en un futuro muy lejano, el año 2552. Por entonces, la humanidad ya habrá colonizado otros mundos. La "pax terrícola" se verá truncada por el ataque de un ejército de alienígenas conocido como El Pacto, una especie de hermandad organizada de fanáticos religiosos.

En este contexto, los humanos crean un cuerpo de soldados de élite mejorados con implantes biomecánicos, los SPARTAN-II. Estos soldados se muestran sumamente efectivos contra las fuerzas enemigas, pero son eliminados en un ataque sorpresa. Todos menos uno: tú.

Tu misión será unirte a las tropas regulares y tratar de evitar a toda costa la invasión alienígena. Para ello, tendrás que recorrer todo tipo de escenarios, desde interiores de naves y bases a playas paradisíacas.

Si el apartado gráfico del *Halo* de Xbox era sobresaliente, el de la versión PC rompe moldes. En ella, podrá aumentarse la resolución hasta 1.600 x 1.200 y se ha mejorado el sombreado de vértices y la aplicación de texturas, algo que dará mucho juego en equipos dotados de tarjetas adecuadas. En cualquier caso, la conversión está en manos de Gearbox, compañía especialista en optimizar sus productos. Según ellos, un Pentium a 1 GHz y una GeForce 2 bastarán para jugarlo.

VOCES DE OTRO MUNDO

Otros aspectos técnicos, como la banda sonora, no han sido tocados, aunque tampoco hacía ninguna falta. En cambio, sí han sido reducidos drásticamente los

HORIZONS

ON LINE



No sólo de tortas vive Internet. Aquí podrás construir tu casita y formar parte de una comunidad (aunque seguirá habiendo tortas).

INDYCAR SERIES

CARRERAS



Toca rodar por los circuitos de la espectacularidad, los choques y la velocidad desenfrenada. Carreras ovales para mentes arcade.

JUEZ DREDD VS JUEZ DEATH

ACCIÓN



El juez Dredd acaba de aprobar las oposiciones para compatibles y viene con un dedo en el gatillo. La escoria de MegaCity One tiembla.


Durante el juego, contarás con la ayuda de los marines espaciales.

SI EL APARTADO GRÁFICO DEL HALO DE XBOX ERA SOBRESALIENTE, EL DE LA VERSIÓN PC ROMPE MOLDES

odiosos tiempos de carga entre misiones.

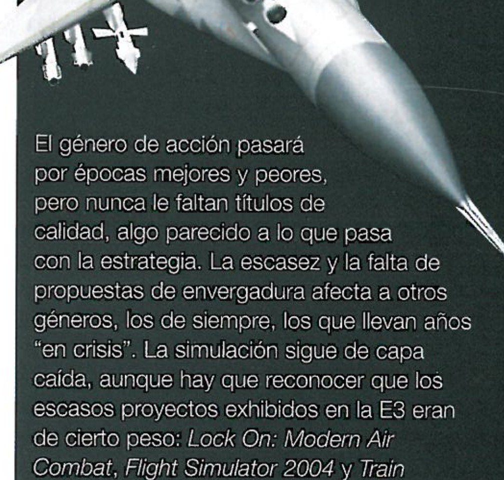
La gran novedad, la que de por sí va a darle una dimensión nueva al juego, es la inclusión de opciones multijugador que no exijan conectar varias máquinas entre sí para poder jugar, como pasaba en la versión Xbox.

La versión para PC permitirá partidas de hasta 16 jugadores a la vez, aunque la intención de Gearbox es que este número se amplíe mediante un parche que se publicaría más adelante. Además de los mapas multijugador que incluía la versión original, habrá 15 nuevos, algunos adaptados a los nuevos vehículos que se podrán pilotar, como el Banshee volador.

Además de estos vehículos, en las partidas multijugador también se podrán usar algunas armas que antes formaban parte del arsenal exclusivo de la facción alienígena. Según Andrew Jerkins, "el límite de 16 jugadores en el multijugador puede parecer algo modesto, pero el caso es que hemos dado máxima prioridad a otros aspectos, como la facilidad de manipular el juego para que se convierta en un nuevo referente de la comunidad mod". ■

ENTRE BASTIDORES

CONTRA EL OLVIDO



El género de acción pasará por épocas mejores y peores, pero nunca le faltan títulos de calidad, algo parecido a lo que pasa con la estrategia. La escasez y la falta de propuestas de envergadura afecta a otros géneros, los de siempre, los que llevan años "en crisis". La simulación sigue de capa caída, aunque hay que reconocer que los escasos proyectos exhibidos en la E3 eran de cierto peso: *Lock On: Modern Air Combat*, *Flight Simulator 2004* y *Train Simulator 2*. Algo parecido pasa con las aventuras gráficas, muy poco representadas pero con juegos del fuste de *Broken Sword 3* o los nuevos de LucasArts.

Dos géneros que dan un importante paso atrás son el rol y las carreras. El panorama rolero está prácticamente desierto y el de las carreras parece preocupantemente inactivo contra lo que suele ser habitual, aunque no faltaron títulos de interés, como *Need for Speed: Underground* y *Midnight Club 2*. En cuanto a los deportes, poco se puedo ver. De todas formas, es habitual que Electronic Arts no presente las nuevas ediciones de su carrusel deportivo en formato PC en la E3, así que no es motivo de desasosiego.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

ACCIÓN



Adivina: si son caballeros y son del Templo, ¿qué tipo de juego tendrán? Pues uno de acción ambientado en la Edad Media, claro.

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

ESTRATEGIA



Igual que muchos futboleros, los estudios de Plastic Reality no están dispuestos a olvidar Corea. Tampoco se olvidan de *Commandos*.

LINEAGE II

ON LINE



El juego de rol on line más masivo da un gran salto, se zambulle en las 3D y espera conquistar nuestros occidentales corazones.



GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: CREATIVE ASSEMBLY
DISPONIBLE: PRINCIPIOS DE 2004

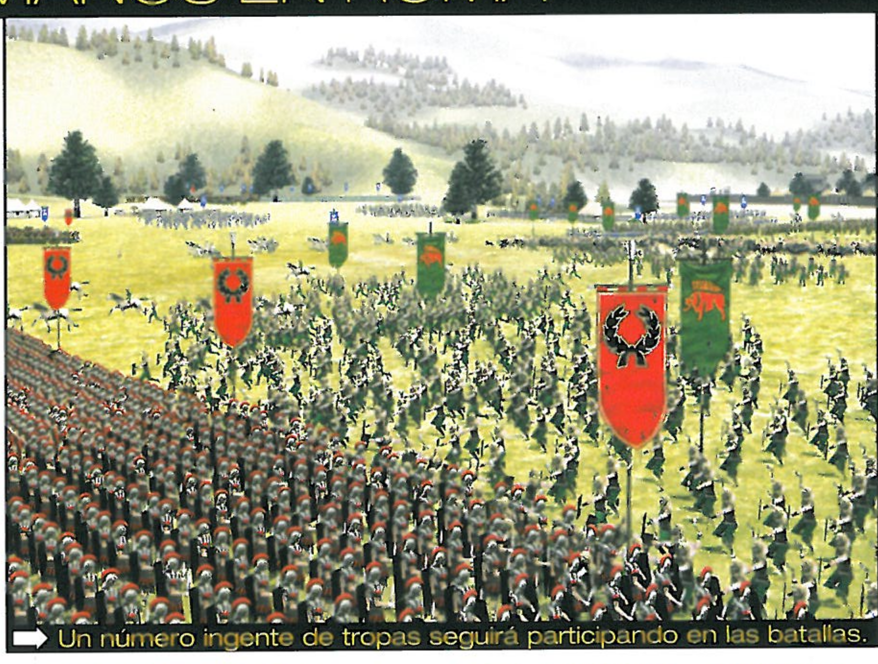
ROME Total War

MUCHOS ROMANOS EN ROMA

Muchos de los juegos de estrategia en tiempo real en desarrollo están apostando por la combinación de batallas con multitud de unidades, un nivel gráfico muy detallado y unas posibilidades estratégicas y tácticas considerables. Es decir, ambición y complejidad a espuertas. Y lo que marca la frontera entre el éxito y el fracaso es la capacidad para que toda esa ambición sea compatible con un alto grado de control por parte del jugador.

Creative Assembly ha demostrado con las anteriores entregas de la saga *Total War* que saben cómo conseguir tan necesario equilibrio. Con *Rome: Total War* están dispuestos a darle una nueva vuelta de tuerca a la fórmula que tan bien les funciona. Para ello, están utilizando un nuevo motor gráfico, una interfaz mejorada y diferentes innovaciones que deben cristalizar en un juego de excelente factura gráfica y amplias posibilidades.

Esta nueva entrega estará ambientada en la Roma clásica, con escenarios situados tanto en Europa como en el norte de África. Un total de 21 facciones, entre romanos, bárbaros, cartagineses, egipcios e incluso los esclavos liderados por Espartaco, van a disputarse el control del Imperio Romano. Y tú podrás dirigir a uno de estos grupos para convertirte en Emperador gracias a tus dotes diplomáticas, comerciales y, sobre todo, militares.


Un número ingente de tropas seguirá participando en las batallas.

LOS POLÍGONOS SE MULTIPLICAN

Lo primero que llama la atención de *Rome: Total War* es el nuevo motor gráfico, que aportará mejoras tanto al mapa estratégico como al táctico. En el táctico, este motor será capaz de representar detalladas unidades en 3D en las batallas multitudinarias que caracterizan *Total War*. Está previsto que más de 10.000 unidades, animadas individualmente con la técnica de captura de movimientos, puedan participar en sus batallas, que se desarrollarán en tiempo real. Imagínate, por ejemplo, lo que pueden dar de sí los enfrentamientos entre el ejército de elefantes de Aníbal y las legiones romanas.

EL NUEVO MOTOR GRÁFICO APORTARÁ MEJORAS TANTO AL MAPA ESTRATÉGICO COMO AL TÁCTICO

Los enfrentamientos más espectaculares serán los asedios de ciudades y fortalezas, ya que las construcciones estarán representadas al detalle y darán lugar a espectaculares

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

SIMULACIÓN



Ocho aviones rusos y estadounidenses buscan jugadores con gusto por las alturas. Se aceptan tanto novatos como profesionales.

LORDS OF EVERQUEST

ESTRATEGIA



La licencia *EverQuest* cambia de tercio y abandona la Red con este juego de estrategia en tiempo real de corte clásico.

LORDS OF THE REALM III

ACCIÓN



Sierra se dispone a conquistar el trono de la Edad Media con muchas tropas, castillos y asaltos. Y también con gestión.



La espectacularidad de los enfrentamientos está garantizada.

Cada facción contará con unidades específicas.

batallas. Entre la maquinaria de los atacantes, aparecerán catapultas, arietes, escaleras y torres de asalto, mientras que los defensores contarán con la ventaja de ocupar las murallas y, por ejemplo, la posibilidad de utilizar tácticas como la del aceite hirviendo.

El detalle de las unidades será increíble, pero también su variedad, ya que cada facción contará con unidades exclusivas. Por otra parte, se ha añadido la figura del oficial al mando, que te permitirá dar órdenes a tus tropas y aumentará el poder de las que tenga cerca. El resultado de las batallas no será una simple cuestión de número, sino que deberás componer adecuadamente tu ejército, elegir las formaciones más oportunas y mantener la moral alta.

EL MAPA ESTRATÉGICO

Las mejoras gráficas también afectarán de manera sustancial al mapa estratégico, que mantiene el sistema de turnos pero lo hace compatible con las 3D. Será posible hacer zoom y comprobar cómo evoluciona el aspecto de las ciudades e incluso lo que hacen sus ciudadanos. Además, cada civilización contará con su propio estilo arquitectónico, que se hará notar en la pantalla. El nivel de detalle gráfico dará un salto abismal. El mapa sigue estando dividido en provincias, pero ahora dará más juego, ya que, por ejemplo, podrás situar tropas en puntos estratégicos de la región para dificultar el avance enemigo.

Para facilitar el acceso de los jugadores novatos se ha creado la figura de los gobernadores, que permitirán automatizar muchos detalles de la gestión, y se va a simplificar el árbol tecnológico. ■

ENTRE BASTIDORES

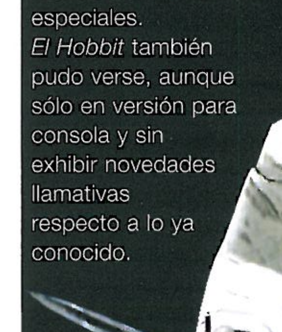
EL OMNIPRESENTE ANILLO

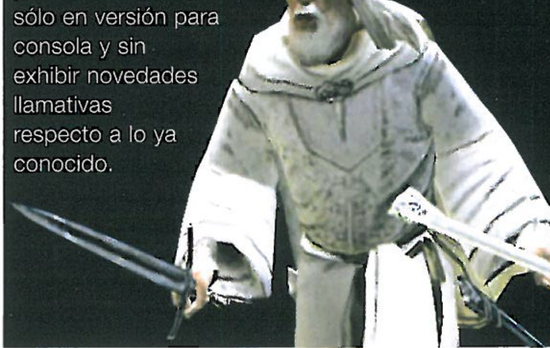
Tolkien fue una de las grandes presencias de la E3. Sus vástagos digitales parecían estar en todas partes, como si un gigantesco ojo nos observase. Uno de ellos, *Middle-Earth Online*, juego de rol multijugador masivo, fue una de las grandes sorpresas de la feria, aunque de momento sólo pueda disfrutarse de sus impresionantes gráficos. Aparecerá a finales de 2004 y en él podrás jugar como elfo, humano, hobbit, enano y tal vez alguna otra raza.

The Lord of the Rings: The Return of the King será la secuela de *Las dos torres*, juego de consolas de Electronic Arts que no llegó a convertirse a PC. Esta vez sí disfrutaremos en nuestros compatibles de esta apuesta por la acción frenética en tercera persona.

Los estrategas podrán disfrutar de su porción de Tierra Media con *The Lord of the Rings: War of the Ring*, juego de sencilla fórmula en el que podrás enrolarte en las tropas de los buenos o de los malos. Los protagonistas de la novela harán acto de presencia como héroes con habilidades especiales.

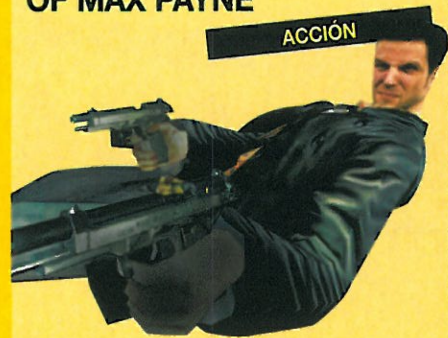
El Hobbit también pudo verse, aunque sólo en versión para consola y sin exhibir novedades llamativas respecto a lo ya conocido.





MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

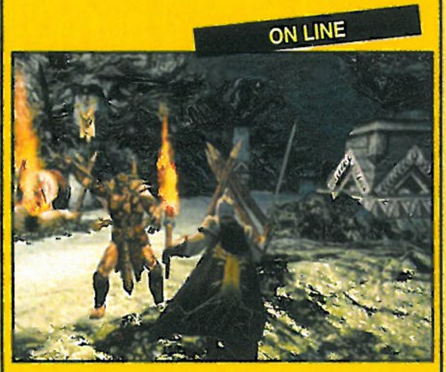
ACCIÓN



La secuela del juego que introdujo el *bullet time* podría estar lista incluso antes de acabar el año. Esperemos que la caída no sea dura.

MIDDLE-EARTH ONLINE

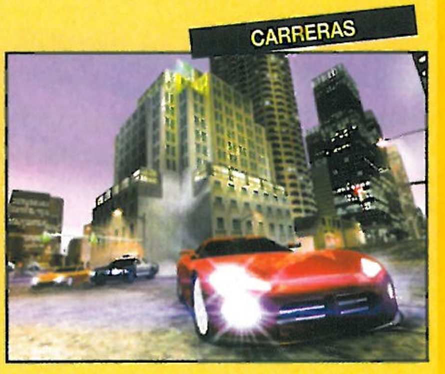
ON LINE



Frodo y compañía se pasan a Internet. Tú también puedes estar allí si te van los orcos, los elfos y esos tipos bajitos de pies grandes.

MIDNIGHT CLUB II

CARRERAS



Velocidad punta en este juego de estilo arcade que te trasladará a las calles de París, Los Ángeles y Tokio. La versión para PC promete.

Star Wars: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

ROL HIPERGALÁCTICO

GÉNERO: ROL
DESARROLLADOR: BIOWARE
DISPONIBLE: OTOÑO


¿Cómo vas a tener problemas pudiendo usar 46 poderes de la fuerza distintos?


Pues sí, también podrás controlar un androide si lo deseas.


Habrá razas conocidas, pero también algunas inéditas.

Sin duda, una de las sorpresas de este año. Su presentación nos dejó algo fríos en la pasada E3, pero era evidente que BioWare y la licencia *Star Wars* bien merecían un voto de confianza.

El juego ha ido tomando cuerpo en los últimos meses y ahora ya es mucho más que un puñado de gráficos de una cierta espectacularidad. En él nos remontaremos muy atrás en la mitología galáctica, en concreto, 4.000 años antes de los hechos narrados en el *Episodio I* de la saga fílmica. Los expertos en el culto *Star Wars* ya sabrán que en esa época había muchos caballeros Jedi, algunos buenos y otros no tanto.

Tú vas a ser uno de ellos, aunque va a llevarte unas 50 horas de juego. Para empezar, tendrás que decidir tu sexo y tu raza (entre cinco posibles, alguna de ellas inédita). A lo largo del juego, te harás cargo de una serie de misiones o aventuras secundarias, como suele ser habitual en los títulos de rol de BioWare. No tendrás que hacerlo solo, ya que hasta nueve acompañantes se irán uniendo a ti según avances. El punto de encuentro será la Ebon Hawk, una nave que recuerda al Halcón Milenario y que será protagonista de uno de los minijuegos, el que consistirá en ponerte a cargo de una de las torretas.

Los combates serán una de las partes más interesantes del juego, porque se sucederán al ritmo que tú desees, ya sea en tiempo real o con pausas que podrás aprovechar para asignar a cada personaje tres órdenes concretas. Poco más podemos pedir. Bueno, tal vez alguna opción multijugador, porque parece que van a brillar por su ausencia. ■



NEIGHBOURS FROM HELL



Fomenta desavenencias vecinales con estos monigotes y su gusto por las malas pasadas. Incorrección política con aires de tebeo.

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE



En esta expansión encarnarás a un aprendiz de mago que custodia algunos de los artefactos más poderosos que se conocen.

NEXAGON: DEATHMATCH



Combates por equipos en un irreal mundo futurista. No todo será acción: las tácticas y la audiencia televisiva tendrán su importancia.

Vampire: The Masquerade BLOODLINES

SANGRE NUEVA

GÉNERO: ACCIÓN/ROL
DESARROLLADOR: TROIKA GAMES
DISPONIBLE: PRINCIPIOS 2004



Con esa carita, cualquiera se atreve a llevarle la contraria.

Los vampiros se sienten cómodos incluso donde no va ni la niña del exorcista.

Vampire: The Masquerade - Redemption dio hace años una lección magistral sobre lo mucho que un diseño flexible y una conexión a la Red pueden aportar a un juego de rol. Además, su partida individual tampoco tenía nada que envidiarle, en cuanto a imaginación y profundidad, a la competencia más directa.

Por eso, el anuncio de que la secuela está ya cerca de ser editada constituye una excelente noticia, sobre todo si se confirma que viene cargada de novedades. Los desarrolladores han optado por correr un cierto riesgo (después de todo, el juego estaba muy bien como estaba) con la filosofía de que incluso lo casi perfecto puede mejorarse.

El juego original corría a cargo de Nihilistic Software, mientras que de la secuela se está encargando una compañía nueva, Troika Games. El estudio californiano tiene en su haber títulos como *Arcanum* y la mayoría de sus miembros trabajaron en la saga *Fallout*.

LA REVELACIÓN

Hasta hace muy poco, de *Bloodlines* se sabía incluso menos que de las armas de destrucción masiva iraquíes. Tanto secreto se debía, sin duda, a la herramienta gráfica que utiliza: el motor de *Half-Life 2*. Por eso, ambos juegos se han presentado de manera casi simultánea. En la E3, pudimos disfrutar de unos cuantos escenarios ambientados en un Los Ángeles gótico y alternativo. En todo momento quedó muy claro el enorme potencial gráfico del juego así como la atención dedicada a los detalles, empezando por las impresionante animaciones faciales de los personajes.

Que la cosa va de vampiros parece más que evidente a estas alturas. Lo que tal vez no sepa todo el mundo es que va a haber siete clanes distintos de diabólicos chupasangre. Y el detalle que va a dejar a más de uno con la boca abierta es que *Bloodlines* va a apostar casi más por la acción en primera persona que por el rol. Pero no nos rasguemos las vestiduras: el rol va a seguir presente, más que en ningún otro juego de acción. La diferencia es que será ahora en

NO MAN'S LAND

ESTRATEGIA



En tierra de nadie significa, en esencia, en medio de muchos. O sea, batallas al por mayor en América desde el siglo XVI al XIX.

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

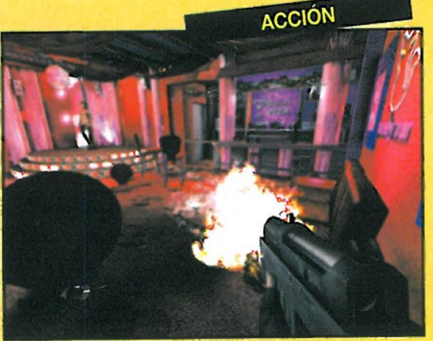
ACCIÓN



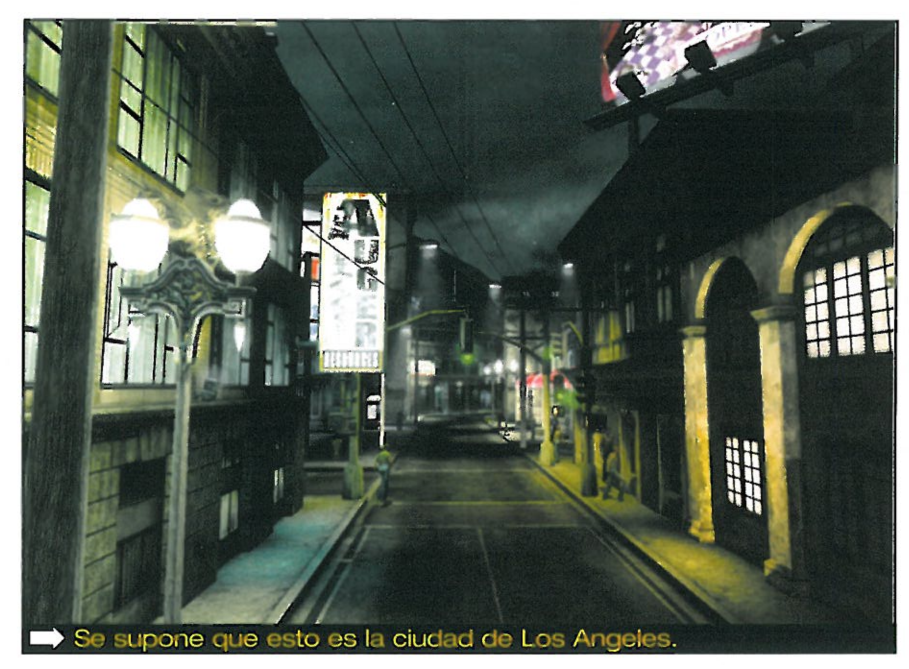
El futuro ya está aquí. Ponte a los mandos de un megarrobot y líate a tortazos con otros mechs. Koji Kabuto, chincha y rabia.

PSYCHOTOXIC

ACCIÓN



El Armagedón ha llegado y el cuarto jinete del Apocalipsis se ha plantado en Nueva York. Habrá que echarlo a base de tiros.


Se supone que esto es la ciudad de Los Angeles.

primera persona y las fases de combate serán mucho más frecuentes.

Empezarás el juego siendo un vampiro novato. Acaban de morderte y tienes que tomar la decisión más importante de tu nueva no-vida, elegir el clan al que vas a pertenecer. No se tratará de una elección fácil, ya que las clases son tremendamente distintas entre sí. Los puntos fuertes de cada una son de lo más variados. Algunos pueden convertirse en animales, otros tienen un encanto personal irresistible para los humanos e incluso los hay de una fealdad tan extrema que han tenido que recurrir a la práctica de la invisibilidad.

Y TÚ DE QUIEN ERES

Elegir uno u otro clan tendrá una gran repercusión en el juego. Por un lado los personajes se comportarán de una u otra forma contigo, podrás sortear un obstáculo de muy distintas formas e incluso acceder a distintos finales. En lo que a rol se refiere, no echarás de menos los complejos diálogos del original, reforzados por un eficaz sistema de opciones de respuesta que permitirá elegir

BLOODLINES VA A APOSTAR CASI MÁS POR LA ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA QUE POR EL ROL

entre tres diferentes. Como curiosidad, no todas de ellas aparecerán escritas con la misma fuente. Por ejemplo, los malkavians responderán en ocasiones como el clan de vampiros locos que son, y para refelejarlo, la frase tendrá una caligrafía propia de un demente.

Como ya hemos dicho, *Bloodlines*, además de ser un juego de diálogos y de chupar sangre, será sobre todo un juego de acción. Para acabar con los enemigos, humanos o no, dispondrás de tus colmillos, de estacas y de un imponente arsenal de armas modernas. Por lo general, los baños de sangre se perpetrarán en primera persona, aunque podrás recurrir a una perspectiva en tercera cuando se trate de invertir tus reservas de sangre en el uso de alguno de tus poderes vampíricos. ■

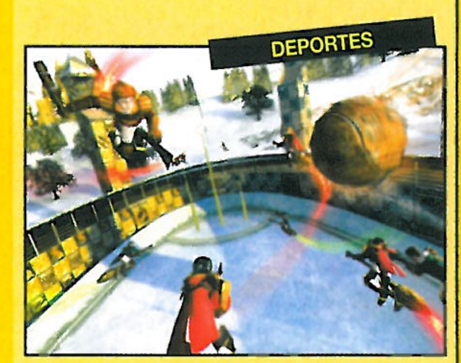
ENTRE BASTIDORES

EL IMPERIO CIERRA FILAS

Que quede claro desde ya: éste puede ser un gran año para LucasArts. Como de costumbre, la compañía norteamericana reservó una sala para presentar en solitario su gama de productos, pero a este paso acabará necesitando un pabellón entero. Y es que, además de un auténtico diluvio de productos con licencia *Star Wars*, presentaban sendos retornos a dos de los géneros que les hicieron grandes: la simulación y las aventuras gráficas. Eso sí, *Secret Weapons Over Normandy* no va a ser un simulador puro, sino más bien un juego de aviones cien por cien arcade. Algo más fieles a su historia se perfilan juegos como las nuevas entregas de *Full Throttle* y *Sam & Max*. Del segundo, *Sam & Max: Freelance Police*, se proyectó un vídeo bastante elocuente: el juego recuperará la esencia de la aventura gráfica, pero con gráficos completamente en 3D. Algo parecido a lo que sucederá con *Full Throttle: Hell on Wheels*, que además va a incorporar elementos arcade como las peleas entre moteros y alguna que otra carrera.

QUIDDITCH WORLD CUP

DEPORTES



El hijo pródigo de Hogwarts se sube a una escoba y se lía con bludgers, snitches y quaffles. Está claro, ¿no?

RAILROAD TYCOON 3

ESTRATEGIA



Los caballos de acero se encabritan y saltan a las 3D. Desde Torremolinos a Alcorcón pasando por Houston, necesitan tus raíles.

REPUBLIC: THE REVOLUTION

ESTRATEGIA



Hassabis se viste de visionario y te sitúa en una bananera república ex soviética. El camino hacia el poder está lleno de curvas.



MYTHICA

GÉNERO: ROL ON LINE
DESARROLLADOR: MICROSOFT
DISPONIBLE: 2004

LOS VIKINGOS SE PONEN LAS BOTAS

El pabellón abre sus puertas. Una multitud ávida de novedades se precipita en su interior. Arrastrados por la marea humana, llegamos frente al stand de Microsoft. ¿Qué exhibe la compañía de Seattle? Pues lo que parece ser un juego de rol masivo on line. Y no uno cualquiera, sino un proyecto aparentemente de envergadura. Lo primero que llama la atención son sus gráficos, similares hasta cierto punto a los de *World of Warcraft*.

Un examen algo más minucioso nos permite descubrir que el juego se basará en la mitología nórdica. El jugador va a encarnar en él a un guerrero caído en combate que intenta ganarse un puesto junto a Thor o Loki entre las divinidades del más allá. Es decir, que no te enfrentarás a las típicas ratas y arañas que permiten acumular puntos de nivel, sino que las criaturas mitológicas estarán presentes desde la primera pantalla.



EligE bien a tus enemigos. La coordinación será importante.

IDEAS PROMETEDORAS

Joel Manners, miembro del equipo de desarrollo, nos explicó algunos detalles relacionados con la fórmula de juego. Tal vez el más llamativo sea lo que el definió como "sistema de reinos privados". Viene a ser un intento de combinar la lógica de las partidas multijugador con el juego en solitario. Según Manners, "estos reinos serán pequeños escenarios en los que grupos de hasta 12 personas podrán jugar sin ser interrumpidos por la presencia de desconocidos". De esta manera, será posible eludir las zonas comunes y asociarse con un pequeño colectivo de jugadores a fin de ir progresando en comandita.

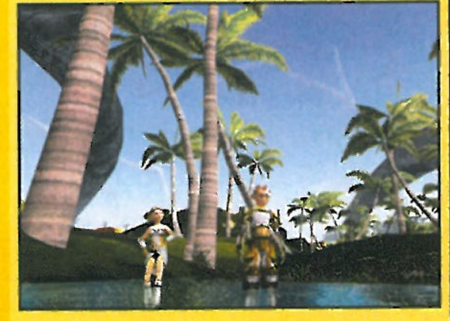
> EL ELEMENTO MÁS LLAMATIVO DEL SISTEMA DE JUEGO ES EL "SISTEMA DE REINOS PRIVADOS"

El juego en equipo resultará crucial en estos reinos privados. Para superar las misiones que se irán asignando al grupo del que formes parte, deberás conocer muy bien las posibilidades de tu clase y hacer un uso coordinado y racional de ellas. En algunas ocasiones, será necesario recurrir a ataques combinados contra enemigos más duros de pelar de lo habitual.

Otro punto original tiene que ver con las relaciones entre el jugador y su entorno. En palabras de Manners, "debes ser muy cuidadoso, porque tus actos tienen consecuencias imprevisibles". Por ejemplo, "puedes decidir si ayudas a los mortales en apuros que te vayas encontrando, pero ten en cuenta que es muy probable que vuelvas a pasar por la misma zona tarde o temprano, y que un

RYZOM

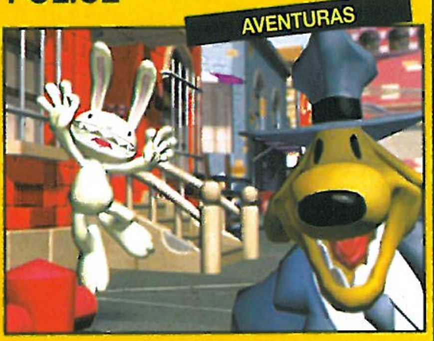
ON LINE



Cuatro civilizaciones, varias cofradías y personajes para un universo que fomentará la cooperación sin evitar los combates.

SAM & MAX: FREELANCE POLICE

AVENTURAS



El perro bonachón y el conejo hiperactivo volverán para recuperar (en parte) ese glorioso pasado de LucasArts. Humor aventurero.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

SIMULACIÓN



De nuevo, LucasArts destapando el baúl de los recuerdos y desempolvando el clásico *Secret Weapons of the Luftwaffe*. Muy arcade.


Un héroe inmortal no le tiene miedo ni al mismo infierno.

grupo de mortales cabreados es perfectamente capaz de acabar con un guerrero inmortal".

ALIANZAS TÁCTICAS

Habrá tres tipos de mortales, los humanos, los enanos y los elfos, y será conveniente llevarse bien con al menos uno de estos grupos. De esta manera, conseguirás que te ofrezcan sacrificios con los que obtener recompensas especiales. Pero no creas que va a serte posible que las tres facciones te adoren, ya que hay diferencias irreconciliables entre ellas.

Para que no falte de nada, también el comercio jugará un papel en esta versión rol del Más Allá. Por ejemplo, puedes intentar aprender las artes del maestro Dvergar para así crear objetos mágicos que después podrás vender o intercambiar (a menos que prefieras conservarlos).

La muerte va a tener un papel discreto en el juego, algo lógico si consideramos que se basa en las aventuras de guerreros inmortales. Los personajes caerán en combate cuando se les agote la energía, pero podrán ser resucitados por sus compañeros, acudir a un templo o bien resucitarse ellos mismos con una pequeña penalización. Manners explicó que "estamos ante aspirantes a dioses, así que el jugador tendrá incluso la opción de abandonar rápidamente la zona de combate y ponerse a salvo sin apenas penalización. No queremos que *Mythica* sea uno de esos juegos en los que te pasas la mayor parte del tiempo desplazándote". ■

Será necesario controlar tus poderes si no quieres arrasar poblados enteros.

ENTRE BASTIDORES

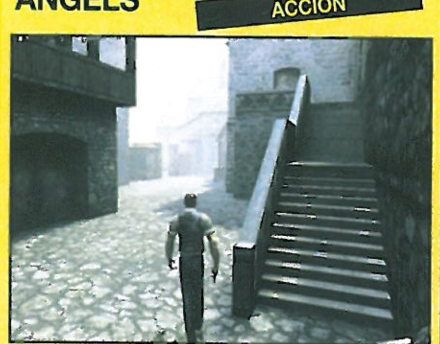
DEPORTE DIGITAL



Tras años dominando el panorama internacional en lo que a deportes se refiere, EA Sports ya incluso amenaza con quedarse sola en la cumbre. A excepción de la serie *Tony Hawk's Pro Skater*, no ha habido novedad deportiva de fuste que no fuese acompañado por el clásico "EA Sports It's in the game". La mayoría de nuevos simuladores deportivos de la compañía se exhibieron en versiones para consola, pero está muy claro que sus apartados gráficos marcarán diferencias. Casi todos se centran en aportar una mayor sensación de realismo mejorando los detalles de los estadios, incorporando nuevos comentaristas y simplificando los sistemas de control. Al margen de sus grandes franquicias deportivas, Electronic Arts se guardaba en la manga un as en forma de escoba: *Harry Potter: Quidditch World Cup*, que te permitirá participar en partidos llenos de magia en los que viajarás por campos de todo el mundo compitiendo contra selecciones nacionales de quidditch, incluida la española.

SHADE: WRATH OF ANGELS

ACCIÓN



Un representante del Vaticano se pone a combatir demonios escopeta mediante. Mucho suspense y cuellos altos.

SID MEIER'S PIRATES!

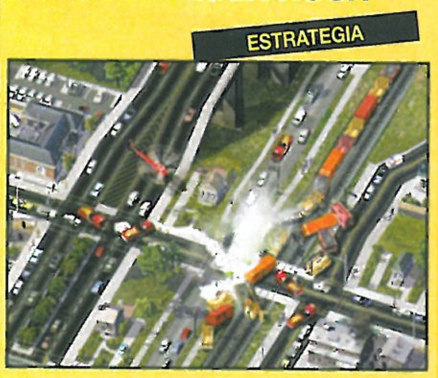
ESTRATEGIA · ROL



El ínclito Sid surca los mares de la nostalgia y recupera una de sus primeras joyas. Acción, rol y estrategia con sabor a rufianes.

SIMCITY 4: RUSH HOUR

ESTRATEGIA



Adoración por el asfalto en la primera expansión de *SimCity 4*. Más vehículos, más edificios y más atascos que nunca.



DOOM III

ESCALOFRÍOS EXQUISITOS

GÉNERO: ACCIÓN
DESARROLLADOR: ID SOFTWARE
DISPONIBLE: NOVIEMBRE

Ante el inminente lanzamiento de *Half-Life 2*, en id Software están forzando la máquina para tener listo su gran proyecto antes de finales de año. Tal vez por eso, lo único que hemos visto del juego es un nuevo vídeo de escasos minutos de duración. Y casi seguro que también ésa es la causa por la que John Carmack, presidente de id Software, ha anunciado que el juego será considerablemente más corto de lo previsto en un principio.

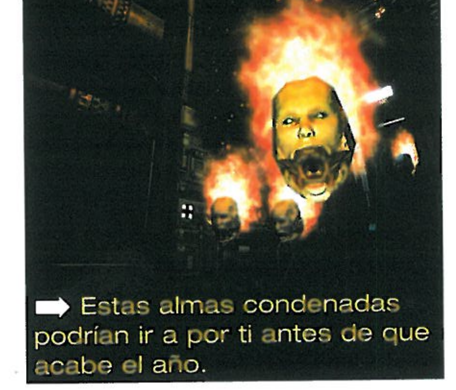
Gran parte del encanto de *Doom III* recaerá en su aspecto gráfico, con una ambientación asfixiante en la que tendrán un papel relevante la iluminación y los reflejos dinámicos en tiempo real. También se está trabajando a fondo en las animaciones de los personajes, que en el caso de los humanos se basarán en la técnica de captura de movimientos.

Esta calidad gráfica conllevará la necesidad de una máquina de última generación. De hecho, parece que Carmack se resiste a incluir la opción de desactivar algunos de los efectos gráficos para que ordenadores más modestos puedan digerirlo. No es de extrañar, ya que jugarán un papel básico en la lograda ambientación de *Doom III*.

No esperes un juego de acción frenética como nos tenía acostumbrados últimamente id Software. Muchos sobresaltos y un gran desasosiego te acompañarán en tu avance por una base de Marte en la que eres el único superviviente humano. Una entidad perversa y su séquito de seres diabólicos pueden esperarte tras cada esquina. ■



Todos los enemigos van a tener un aspecto sobrecogedor.



Estas almas condenadas podrían ir a por ti antes de que acabe el año.

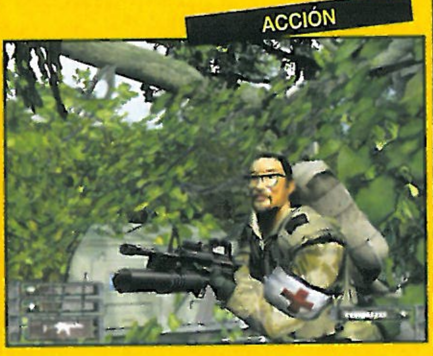
SNIPER ELITE

ACCIÓN

Enésima visita a la Segunda Guerra Mundial. Esta vez, toca situarse tras una mira telescópica y sobrevivir en el Berlín del 45.

SÖLDNER: SECRET WARS

ACCIÓN



Parece que las guerras del futuro serán libradas por mercenarios. Una campaña dinámica con armas de ultimísima generación.

SPACE COLONY

ESTRATEGIA



Los creadores de *Stronghold* emigran al espacio y se dedican a construir bases con la atención puesta en la interacción social.

El negocio está en tus manos

BUSINESS SIMS

ZetaGames

HOTEL GIANT

INDUSTRY GIANT II

HOTEL GIANT
INDUSTRY GIANT II
39€

Gestiona grandes hoteles y controla el desarrollo de la industria

PC CD-ROM







DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS



EVIL GENIUS

EL MALO ERES TÚ

GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: ELIXIR STUDIOS
DISPONIBLE: 2004

No todo está inventado en el mundo de los juegos para PC. Demis Hassabis cree que queda un espacio más que razonable para la sorpresa y la innovación, y está decidido a explorarlo. *Evil Genius* es otra muestra de su actitud inconformista.

El juego se basa en una de aquellas ideas que sólo parecen sencillas cuando ya se le han ocurrido a alguien. Tiene puntos de contacto con *Dungeon Keeper*, pero también detalles de una originalidad indiscutible. El juego va a proponerte que asumas el papel de malo. Será como viajar a los primeros setenta para protagonizar una película de Austin Powers en la que controlarás al Dr. Maligno. Tu objetivo: apoderarte del mundo y quién sabe si destruirlo también.

LECTURA CON MÉTODO

Empezarás por construir tu base. Deberás ir situando en ella las instalaciones necesarias, desde laboratorios a bibliotecas, salas de entrenamiento, enfermerías o salas de torturas. Un punto crucial pasará por contratar y controlar a los trabajadores que van a encargarse de tus instalaciones. Cuando estés preparado, podrás abordar una campaña basada en misiones con objetivos de lo más curioso. Por ejemplo: reducir la torre Eifel al tamaño de un souvenir y venderla al mejor postor. Para hacerte cargo de semejantes tareas, tendrás que contratar a secuaces con habilidades específicas que podrás irles mejorando.

Por supuesto, llegará un punto en el que empezarás a llamar demasiado la atención. Las agencias de seguridad internacionales irán a por ti, y tendrás que trabajar duro para crear un sistema de seguridad infranqueable que pasa por llenar tu base de sofisticadas trampas.

Aunque vayas aceptando trabajitos con los que financiar tu carísima organización, no deberás olvidar tus propios planes. El éxito final pasará por ir invirtiendo tus recursos en programas de desarrollo de armas de destrucción masiva. ■



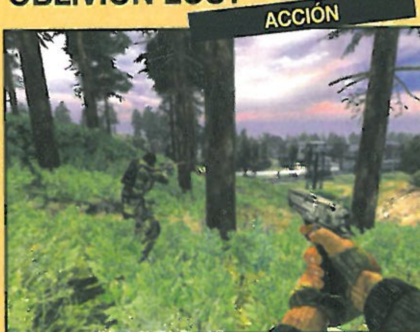
Eres un villano, así que no deberás pagar indemnizaciones.



El ejército tratará de desbaratar tus planes. Por suerte, contarás con buenos secuaces.

STALKER: OBLIVION LOST

ACCIÓN



Una segunda explosión nuclear en Chernobil ha dejado el lugar hecho un verdadero asco. Adivina quién va a meterse ahí dentro.

STAR WARS. JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

ACCIÓN



Kyle se retira y se dedica a la enseñanza. Demuestra que eres un alumno aventajado y saca a relucir tus dotes con el sable de colores.

STARSKY & HUTCH

ACCIÓN



Los policías más horteras se suben al coche más hortera y se dedican a recordar viejos tiempos sin olvidar sus horteras pistolas.

EMPIRES
Los albores de la Era Moderna
EL MUNDO EN TUS MANOS

GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: STAINLESS STEEL STUDIOS
DISPONIBLE: OCTUBRE

Siguiendo su carrera, bien podríamos ponerle a Rick Goodman el sobrenombre de "El Emperador". Primero fue *Age of Empires*, después *Empire Earth* y ahora *Empires: Los albores de la Era Moderna*. Y es que la fórmula de la estrategia histórica y la lucha de las civilizaciones por la hegemonía mundial le ha dado muy buen resultado.

Este *Empires* significará una nueva vuelta de tuerca. A diferencia de su anterior proyecto, basará su atractivo más en la calidad que en la cantidad. No se pretende representar toda la historia de la humanidad, sino tan solo 1.000 años divididos en cinco eras: el Renacimiento, la era de la pólvora, la era imperial, la Primera y la Segunda Guerra Mundial. Por lo que hemos visto, parece que se está trabajando mucho en que cada civilización aporte un planteamiento de juego diferente.



Chinos y coreanos van a tener sus más y sus menos, como era de esperar.

El nivel gráfico de las unidades será superior al del anterior juego de Goodman.

CIVILIZACIONES PECULIARES

Pese al avanzado estado del juego, sólo hemos podido ver en acción a cuatro de las civilizaciones: chinos, ingleses, coreanos y alemanes. Cada una dispondrá de sus propias características y unidades. Por ejemplo, si diriges a los chinos, te beneficiarás del bajo coste de sus ciudadanos y de disponer de la pólvora antes que nadie (por algo la inventaron ellos), mientras que el poderío alemán durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial será considerable. En la mayoría de aspectos, el juego intenta ser más o menos realista, aunque se toma licencias como la inclusión de poderes sobrenaturales.

Como en los anteriores proyectos de Goodman, no faltarán la gestión económica, la diplomacia, las batallas por tierra, mar y aire, los árboles tecnológicos ni las opciones multijugador. Y al igual que en *Empire Earth*, el juego será completamente en 3D y dispondrás de plena libertad para mover la cámara y hacer zoom. Pero el apartado va a mejorar, con un nuevo motor gráfico capaz de generar unidades mucho más detalladas y bastantes nuevos efectos, como sombras en tiempo real.

ENTRE BASTIDORES

PASIÓN EN LA RED



La E3 ha registrado un auténtico aluvión de juegos on line. Los coreanos han contribuido lo suyo con *Lineage II* o *Shining Lore*, pero la oferta de las compañías occidentales también empieza a ser muy sólida. El ganador de este año en el apartado on line ha sido *City of Heroes*, un veredicto con el que no acabamos de estar de acuerdo. Aunque la idea de controlar un personaje de cómic es sugerente, nos ha parecido un producto que a duras penas destaca sobre la media.

Juegos como *Horizons* y *PlanetSide* también nos han dejado algo fríos, el primero por su poco original fórmula de juego y el segundo por su mejorable apartado gráfico. *Middle-Earth Online* sí que pinta muy bien, aunque tal vez sea pronto para dar algo parecido a un veredicto. Y la gran decepción puede ser *Matrix Online*, que debería replantearse su concepto general si aspira a triunfar por algo más que el nombre.

Del resto de juegos on line, nos quedamos con *World of Warcraft*, por sencillo y jugable, *Star Wars: Galaxies*, por ambicioso y complejo, *Myíthica*, por innovador, y *EverQuest 2*, por habernos mostrado lo que nos depara el futuro del género.

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

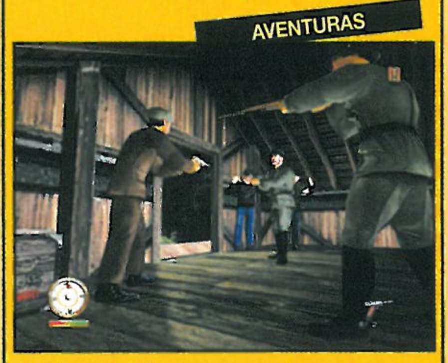
ACCIÓN



Te tocará luchar contra máquinas y engendros con una IA desmesurada. Esperemos que mejore en la última fase de desarrollo.

THE GREAT ESCAPE

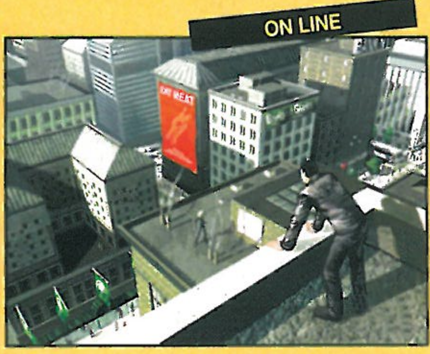
AVENTURAS



Evadirse resulta muy sencillo si tienes un buen juego a mano. Aunque evadirse de un campo de prisioneros es algo más complejo.

THE MATRIX ONLINE

ON LINE



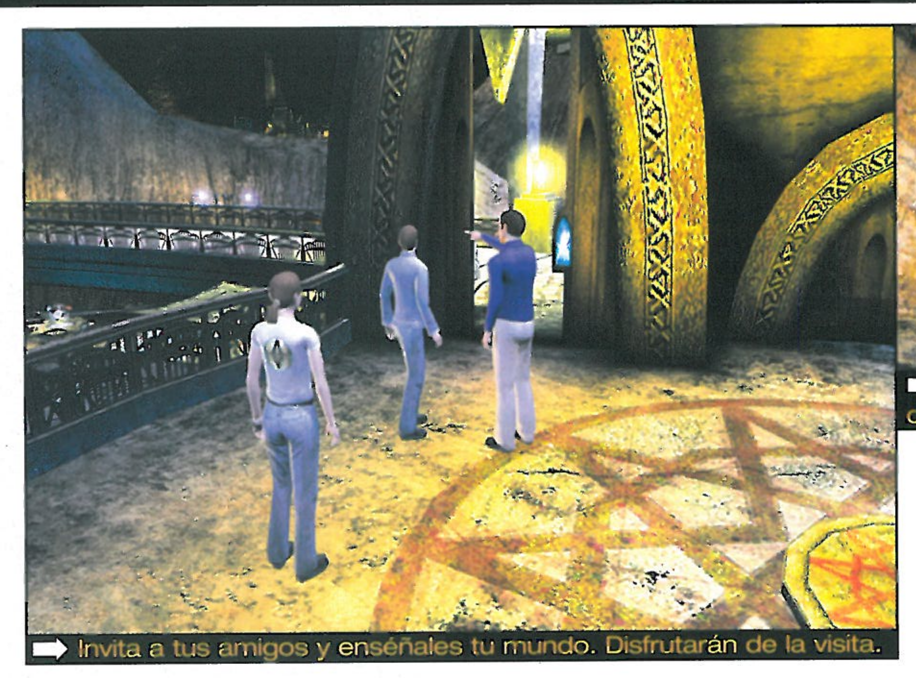
¿Quién necesita una supermáquina que cree mundos virtuales teniendo Internet? Adoradores de Neo, tomen nota.



URU: AGES BEYOND MYST

UN SUEÑO QUE SE JUEGA

GÉNERO: AVENTURAS
DESARROLLADOR: CYAN WORLDS
DISPONIBLE: OTOÑO 2093


Invita a tus amigos y enséñales tu mundo. Disfrutarán de la visita.

Explorar será una de las reglas de oro para progresar en Uru.

Olvídate de *Myst* o *Riven*: pertenecen al pasado. Aunque *Uru* es el continuador de la saga y vuelve a basarse en la exploración y el uso de la lógica, incorpora nuevos conceptos que hacen que sus hermanos mayores parezcan ya un tanto obsoletos.

Uno de los fundadores de Cyan, Rand Miller, fue el encargado de guiarnos en nuestro primer contacto con *Uru*. Junto a Miller, nos familiarizamos con la recién implementada opción de elegir el aspecto del protagonista, toda una novedad en el universo *Myst*. Como de costumbre, explorarás un mundo onírico, lo que queda del imperio subterráneo que un día dominó la Tierra, D'ni.

El argumento de *Uru: Ages Beyond Myst* se irá desentrañando a medida que explores su mundo y resuelvas sus refinados puzzles. Los D'ni se desplazaban a través de mundos imaginarios usando páginas de libros, algo que tú también podrás hacer. Rand Miller se encargó de puntualizar que "una de las ventajas de este método de transporte es que nunca morirás en *Uru*: hagas lo que hagas, siempre podrás usar una página para transportarte otro lugar".

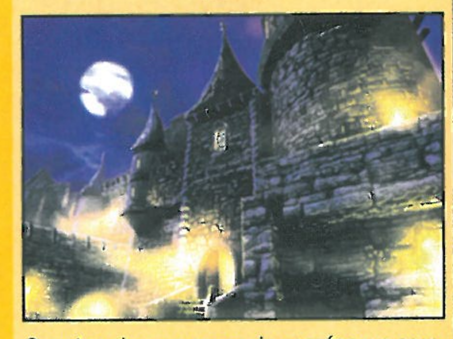
PÁGINAS EN RED

Por si la fórmula no fuese de por sí rebuscada, el juego tendrá un fuerte componente on line. Aunque se podrá jugar en solitario, aquellos jugadores que se suscriban a su servidor en la Red tendrán una serie importante de ventajas. En primer lugar, podrán compartir sus conocimientos con otros jugadores invitándolos a su mundo particular. Decimos su mundo, porque cada jugador influirá de forma visible sobre el entorno en que se desarrolla su juego. Para facilitar el contacto entre jugadores, el mismo juego incorporará un sistema de comunicación por voz.

El hecho de suscribirse permitirá acceder también a una serie de extras y actualizaciones que darán continuidad al juego. Entre este nuevo material, encontrarás escenarios adicionales, puzzles extra e incluso subjuegos que se jugarán en una serie de puntos de encuentro para los jugadores que se llamarán "barrios". ■

THIEF III

ACCIÓN



Garret vuelve a armarse de ganzúas y a apropiarse de lo ajeno. Todo es por el bien de la humanidad (aunque la humanidad no lo sepa).

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

ACCIÓN



Los muchachos del Arco Iris se trasladan al Mediterráneo para combatir amenazas globales. Italia, Croacia y Grecia les verán pasar.

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

ACCIÓN · AVENTURAS



Lara Croft volverá a asomarse a nuestros compatibles. Esta vez la acompañará un tal Curtis y será más sigilosa que nunca.

COMMANDOS 3
Destino Berlín
DE MADRID A STALINGRADO

GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS
DISPONIBLE: SEPTIEMBRE



➡ El número de enemigos va a aumentar respecto a entregas anteriores.

➡ Los escenarios interiores tendrán mejor aspecto que nunca.

La nueva entrega de la saga española más vendida en el mundo ya está a la vuelta de la esquina. Y llega decidida a ampliar aún más su nutrido grupo de seguidores. Para ello se han mejorado los gráficos, se han aumentado las dosis de acción, se ha rebajado sensiblemente el nivel de dificultad, se ha ampliado la variedad de misiones y se está implementando un novedoso apartado multijugador.

Respecto al apartado gráfico, Iñigo Vinós, responsable de prensa de Pyro Studios, nos indicó que no será posible superar la resolución de 800 x 600, aunque las mejoras en el motor gráfico permitirán que tanto personajes como vehículos estén en 3D. Además, resaltó que los interiores de edificios serán ahora mucho más detallados y podremos hacer zoom y rotar la cámara en ángulos de 90º.

El modo para un jugador estará dividido en tres campañas (Stalingrado, Europa Central y Normandía) y constará de 18 misiones. Por ejemplo, vimos una ambientada en Stalingrado que recuerda a *Enemigo a las puertas* y otra en la que debíamos infiltrarnos en el cuartel general de la Gestapo. La intención de Pyro es que el juego sea más accesible, y prueba de ello es que se incluirán dos misiones que servirán de tutorial. También va a ser más variado y dinámico, ya que se va a ampliar la dosis de acción y el abanico de situaciones a las que te enfrentarás, con emboscadas, asaltos y jefes de nivel. Los mapas serán más pequeños que en la entrega anterior y abundarán los vídeos.

Pero el aspecto más novedoso será la inclusión de un apartado multijugador con deathmatch y captura de bandera. Iñigo Vinós nos explicó que se podrá jugar en tres modalidades: una en la que se enfrentarán hasta 12 jugadores repartidos en dos grupos y con alemanes de por medio; otra con hasta ocho jugadores repartidos en dos grupos de comandos a los que se sumarán respectivamente alemanes y aliados controlados por la IA, y otra con hasta cuatro jugadores que controlarán los comandos que hayan seleccionado previamente. ■

ENTRE BASTIDORES

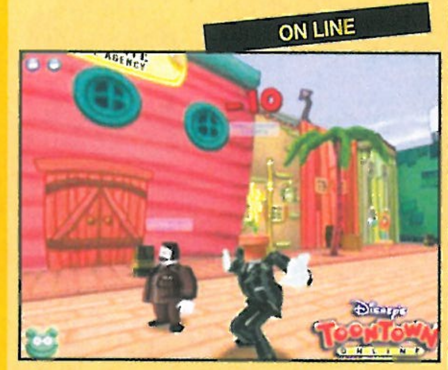
LOS JUEGOS OLÍMPICOS VIRTUALES



La E3 también ha servido para conocer más detalles sobre la próxima edición de los World Cyber Games, que, año tras año, van cobrando mayor importancia. Las finales de la actual edición se celebrarán durante siete días del próximo mes de octubre en el Parque Olímpico de Seúl, el mismo lugar que albergó los Juegos Olímpicos de 1988. Los 600 jugadores serán los mejor clasificados en la multitudinaria fase previa: casi 600.000 jugadores compiten en 55 países. Seis serán los juegos de PC presentes en el evento: *StarCraft: Brood Wars*, *Counter Strike*, *FIFA Football 2003*, *Warcraft III: Reign of Chaos*, *Age of Mythology* y *Unreal Tournament 2003*. La evolución desde la primera edición ha sido considerable, ya que en aquella hubo competiciones de cuatro juegos y tan solo participaron 17 países. Todas estas cifras parecen confirmar que se trata de un evento con mucho futuro. Quién sabe, quizás no esté demasiado lejos el año en que lo podamos seguir la representación española por televisión.

TOONTOWN ONLINE

ON LINE



Disney se aventura en el mundo web con un juego de risas, colores y buen rollo. Pensado –cómo no– para los más imberbes.

TRAIN SIMULATOR 2

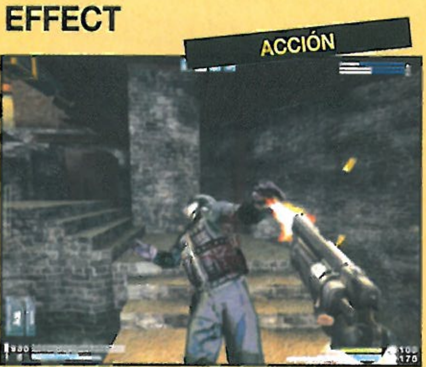
SIMULACIÓN



El cálido ronroneo de los chu-chús volverá a resonar en los compatibles. Microsoft no ceja en su empeño de buscar nuevas vías.

TRINITY: THE SHATTER EFFECT

ACCIÓN



Nada que ver con la chica de Neo, aunque pueda esquivar balas y moverse a supervelocidad. Inspiración *Max Payne*.

Star Wars: GALAXIES An Empire Divided

CAMINO DEL CIELO

GÉNERO: ON LINE
DESARROLLADOR: SONY ONLINE
DISPONIBLE: POR CONFIRMAR

Una presentación de este juego de rol dividida en tres fases sirvió para que pudiéramos comprobar que va tomando forma. En la primera de ellas, se nos dieron detalles sobre el proceso de creación de personajes, que va a destacar por un grado de flexibilidad poco habitual en juegos on line. Entre las razas a elegir, llaman la atención los perrunos humanoides bothans. El jugador tendrá que elegir entre seis razas iniciales y posteriormente empezar a especializarse en cualquiera de las 30 clases, todas ellas dependientes de un sistema de habilidades. Una vez en el juego, podrás alterar tus elecciones iniciales con excepción de la raza y el sexo.

➡ En *Galaxies*, los tatuajes no son para toda la vida. Por suerte.

➡ Seguro que vas a ver muchos de éstos desde el primer día de juego.

COMUNICACIÓN GESTUAL

En la segunda fase, nos situaron en uno de los escenarios (una taberna) para que practicásemos con los alrededor de 100 gestos automatizados que servirán para facilitar la comunicación. Además, pudimos ver cómo los personajes desarrollaban sus habilidades de músicos y bailarines para disfrute del personal.

Sentado en uno de los rincones de la taberna, se encontraba nada más y nada menos que Han Solo, con el que se podía interactuar. La presencia de personajes de postín está más que garantizada, aunque no podrás eliminarlos, ya que eso alteraría el equilibrio interno del universo *Star Wars*.

La última parte fue la más impactante, ya que por fin se nos permitió asistir al desarrollo de una batalla galáctica. En concreto, un grupo de jugadores del bando rebelde topaba en el interior de un bosque con una patrulla imperial controlada por la inteligencia artificial. El sistema de combate parece bastante sencillo. Seleccionas el arma, el tipo de disparo o ataque que quieres llevar a cabo e incluso la posición que quieres combatir (rodilla al suelo, por ejemplo). ■



➡ Que estos tipos vayan a por ti o no dependerá de lo rebelde que seas.

TRON 2.0

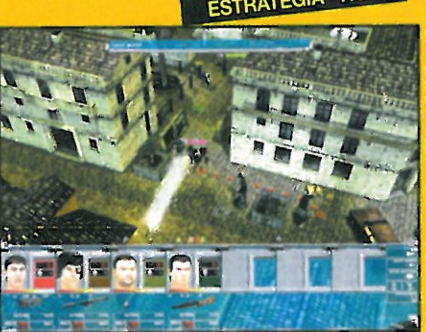
ACCIÓN



Nunca es tarde si la película es buena. Monolith recupera un emblema de los 80 y le incorpora el motor LithTech a sus motos de luz.

UFO: AFTERMATH

ESTRATEGIA · ROL

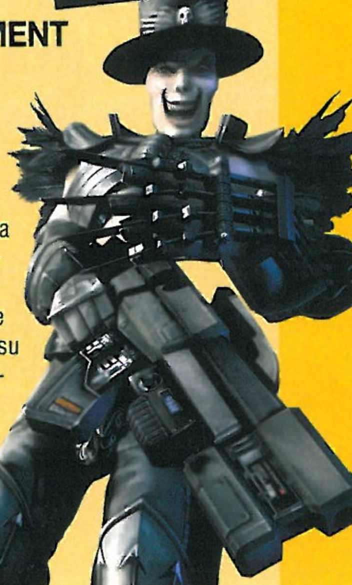


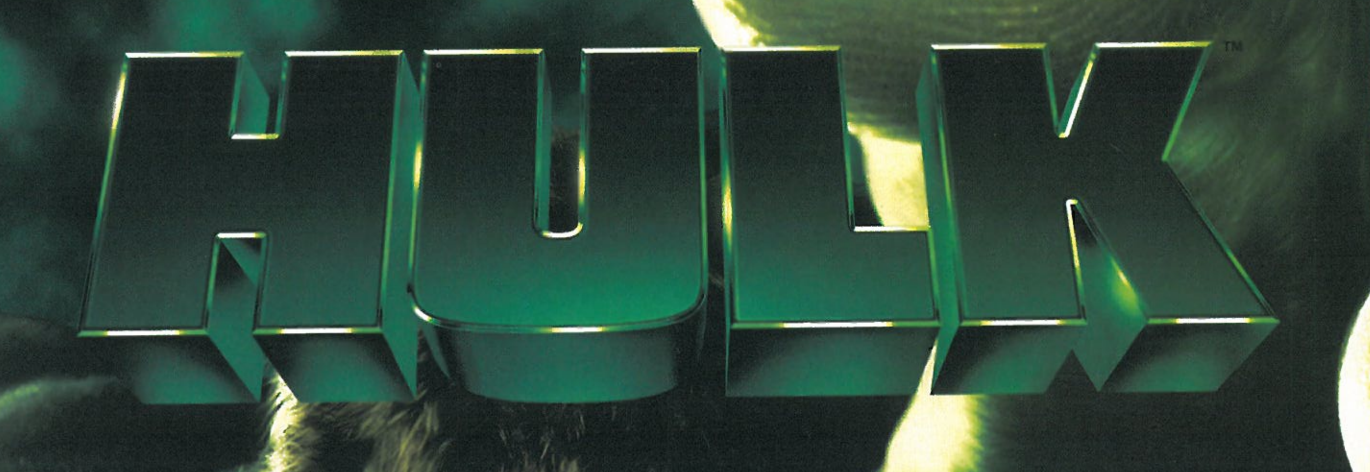
El heredero de la saga *X-Com* regresa por los andurriales del rol y la estrategia. Una sustancia que amenaza con cubrir la Tierra.

UNREAL TOURNAMENT 2004

ACCIÓN

El despiporre balístico se prepara para 2004 con una ración de vehículos. Dos nuevos modos de juego serán su principal aportación.

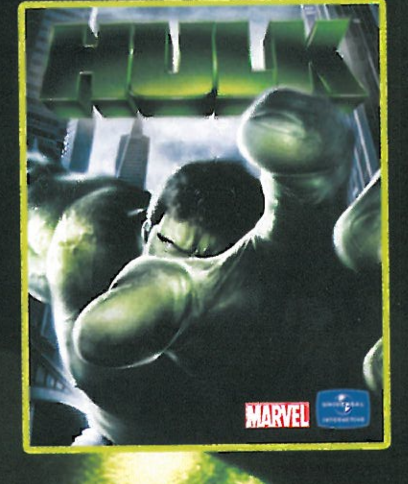




¡DESATA TU FURIA!

Tras los acontecimientos del gran éxito cinematográfico de Universal Pictures, el científico Bruce Banner y su furioso alter ego, Hulk, inician una lucha contra las terribles fuerzas de El Líder, quien intenta crear un ejército de criaturas gamma en el mundo.





El Increíble Hulk, también disponible para Game Boy Advance™



25 escenarios totalmente interactivos y destructibles. Todo lo que ves, lo puedes destrozar.



Enfréntate a villanos clásicos y a enemigos nuevos y enormes. Lucha contra hasta 10 enemigos a la vez.



45 ataques devastadores para deshacerte de tus enemigos.



Como Dr. Bruce Banner, vence a tus enemigos utilizando el sigilo y el disfraz como armas principales.

JUEGA CON EL VIDEOJUEGO - VE LA PELÍCULA

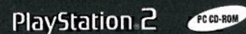








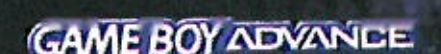












World of WARCRAFT

CHAMANES PERSISTENTES

GÉNERO: ON LINE
DESARROLLADOR: BLIZZARD
DISPONIBLE: POR DETERMINAR



Los brujos podrán invocar criaturas para que les ayuden.



Los grifos se perfilan como un gran medio de transporte.



La interfaz es limpia y clara, tal y como nos gustan.

Tal vez la gran cualidad de Blizzard como compañía de desarrollo de juegos sea que siempre saben anticiparse a los deseos del usuario. Su nuevo proyecto, *World of Warcraft* cada vez apunta mejores maneras, pese a que jugará con las mismas armas que sus competidores directos. Es decir, pocas ideas originales pero muchos argumentos sólidos y de peso.

Hasta el próximo otoño no va a empezar la fase de testeo, algo que sorprende, ya que el juego parece muy perfilado y todas las misiones previstas han sido desarrolladas.

John Staats, miembro del equipo de desarrollo del juego, nos confirmó que las clases disponibles serán cazador, hechicero, brujo, druida, guerrero, mago y chamán. Todas ellas, típicas y tópicas. Tal vez lo más llamativo sean algunas combinaciones de raza y clase poco habituales: los enanos podrán ser magos. Además, sólo los chamanes podrán resucitar, curar y potenciar al resto de jugadores.

EN BARCO VOY

El transporte no será problema en *WOW*. Podrás andar, pero también habrá zepelines, grifos o barcos que harán rutas automáticas. Según Staats, "un recorrido que en grifo puede durar cinco minutos puede suponer media hora de tiempo real a pie, así que valdrá la pena pagar un poco para desplazarse más deprisa".

Cada vez que tu personaje muera, disminuirán temporalmente sus habilidades. Para evitar abusos, los combates entre jugadores sólo serán posibles en una serie de áreas determinadas, en las que también podrás enfrentarte a fauna de todo tipo.

Otras novedades notables pasan por un sistema de recompensas en que se te informará de lo que vas a conseguir si cumples con un objetivo concreto o una serie de mazmorras privadas cuyo funcionamiento está por concretar. Las habilidades mejorarán a medida que las usas y disminuirán si decides no utilizarlas. Y lo mejor es lo natural y extraordinariamente adictivo que resultará jugar a este universo persistente ambientado en el mundo de *Warcraft*. ■

VEGAS: MAKE IT BIG

ESTRATEGIA



La ciudad del vicio en todo su esplendor y decadencia. No pienses sólo en casinos. Piensa en toda la oferta lúdica que puedas.

WAR OF THE RING

ESTRATEGIA



La obra de Tolkien se enfrenta a su gran reto: adaptarse a la estrategia en tiempo real sin perder de vista a los protagonistas.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

ESTRATEGIA



Una expansión con más unidades, más héroes y más rol. En definitiva, más posibilidades para un mundo rico, rico.

EVERQUEST 2

LA EXPERIENCIA ES UN GRADO



¿Prefieres reptar con el enano o moverte por las altas esferas?

GÉNERO: ON LINE
DESARROLLADOR: SONY ONLINE
DISPONIBLE: FINALES 2003

En cuanto a gráficos, *EverQuest 2* va a darle un repaso al resto de juegos de rol on line en desarrollo. Ahora bien, su apabullante aspecto tendrá un precio: el juego exigirá un procesador a 1 GHz, 512 MB de RAM y una tarjeta gráfica con al menos 64 MB y compatible con DirectX 9. ¿Demasiado? Tal vez, pero no hay adjetivo en el diccionario que defina el salto cualitativo que va a dar técnicamente *EverQuest 2* respecto a su predecesor.

Pese a que también será revolucionario en lo que a jugabilidad se refiere, no van a faltar guiños a los más veteranos jugadores de *EverQuest*. El principal, la creación de zonas comunes entre el primer juego y su continuación en las que se permitirá la comunicación vía chat entre jugadores de las dos versiones.

CAZA RESTRINGIDA

En cualquier caso, los personajes del primer *EverQuest* no servirán para el segundo. Muchas de las razas serán las mismas, pero habrá otras nuevas (como los malvados hombres-rata) hasta sumar un total de 16 que podrán elegir entre 48 especializaciones distintas. La curva de aprendizaje también ha sido revisada y será mucho más suave.

El estilo de especialización de *EverQuest 2* será parecido al de *Dark Age of Camelot*. En primer lugar, deberás elegir entre guerrero, comerciante, explorador, mago o sacerdote. Hasta que no hayas experimentado lo suficiente, no será necesario que te decantes por una especialización. Además, en cuanto lo hagas, podrás ir desarrollando las habilidades de forma progresiva.

Otra de las novedades importantes de *EverQuest 2* será un sistema de caza de los enemigos más importantes que elimina las horas de espera y acaba con la posibilidad de que un oportunista remate a nuestras presas y se lleve la gloria. Algunos de los enemigos relevantes estarán en zonas privadas a las que sólo se podrá acceder con un número mínimo de jugadores y reuniendo las correspondientes llaves de acceso. Una vez dentro, ese grupo de jugadores podrá seguir la caza sin ser molestado y con la seguridad de que las recompensas serán sólo para ellos. ■



Con las mazmorras privadas, podrás liquidar enemigos sin ser molestado.

ENTRE BASTIDORES

SEDUCCIÓN AL CUADRADO



Mención aparte merecen las modelos no precisamente virtuales que, como de costumbre, posaban junto a los stands de las diferentes compañías. Su presencia tiene que ver con el marketing y otras cuestiones que escapan a nuestra comprensión, pero lo cierto es que se agradece. Hasta el más profesional de los periodistas y el más incondicional de los aficionados levanta la vista del monitor de vez en cuando para mirar a la chica que pulula a su alrededor con mallas ajustadas, disfraz de princesa bárbara o un ceñidísimo corpiño de vampiresa del siglo XIX.
Además, el que esté libre de culpa que tire la primera piedra: seguro que más de un lector ha dedicado unos segundos de su tiempo a repasar de arriba abajo las fotos que acompañan este artículo, ¿no? Lógico, la belleza y el glamour siempre son bienvenidas. Para las chicas, deciros que nos hubiese encantado poder publicar la foto de algún escultural modelo de ropa interior masculina, pero el caso es que en la E3 no había ninguno. Tal vez el año que viene las compañías se acuerden por fin de que también hay muchas chicas que juegan.

WORLD RACING

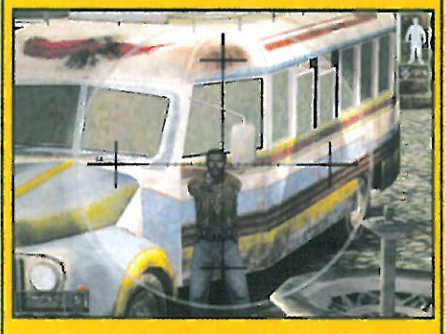
CARRERAS



Los motores de Mercedes se ponen sobre el asfalto para una sesión de espectacularidad alemana. Velocidad a flor de arcade.

XENUS

ACCIÓN · ROL



Amplios escenarios, muchos vehículos y gran libertad de acción. Sus creadores también lo fueron de *Codename: Outbreak*.

XIII

ACCIÓN

Ubi Soft se imbuye de estética cómic para un juego con bastante sigilo y repleto de bocadillos, onomatopeyas y mucho *cel-shading*.

ANÁLISIS A LA CONTRA

DAY OF DEFEAT

Esta mañana, al comprar nuestra revista, casi me da un patatús. Soy un niño de 30 años al que le vuelven loco los juegos de ordenador y creo que mi experiencia me da derecho a opinar. Sé que cada uno tiene sus preferencias, pero lo que he visto me ha dolido mucho. ¿Cómo podéis ponerle un 5 a *Day of Defeat*? Intento convencerme de que lo que habéis valorado ha sido la versión a la venta, que tiene un precio excesivo, pero aun así no es justa una nota como ésa. Debéis valorar también el espléndido mod gratuito. He jugado a muchos juegos de la Segunda Guerra Mundial y nada es comparable a su jugabilidad y su alto grado de realismo. El efecto de los disparos en el suelo dependiendo de cada terreno, las partículas que salen disparadas al disparar a la pared, el efecto de la lluvia... Podría tirarme años describiendo los increíbles detalles de este fantástico juego. Sinceramente, acabáis de echar una pala de arena sobre este magnífico mod y ayudado a que se siga jugando sólo a *Counter Strike* en los cibers. Una lastima.

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7° - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



La inmensa producción epistolar de Manuel Bascoy, lector coruñés.

Desde ya, Game Live se edita también en Francia. Es decir, que pasamos a la segunda fase de nuestro ambicioso plan de dominación mundial: ya hemos cruzado los Pirineos, pronto nos plantaremos frente a los Urales y un día no lejano dominaremos hasta la última isla del océano Pacífico.

Faltan cuatro semanas:

Ripoll opina que las bromas de García son "de foro de tercera". Y García, ejerciendo su derecho a réplica, dice que Ripoll no reconocería una broma ni bailando desnuda sobre un piano de cola y con un cartel en la frente. Lo de siempre: pocos y cada vez peor avenidos.

Faltan tres semanas:

Nuestro más sentido homenaje al gallego Manuel Bascoy, que ha enviado casi 40 cartas al concurso *Colin McRae 3* de este mes. Bascoy, si pensabas concursar 40 veces, deberías haber hecho fotocopias en color que se pareciesen más al cupón de respuesta original e inventado 39 seudónimos.

Faltan dos semanas:

El que nace jugón arrasa con todo. El equipo de *Game Live* de fútbol y baloncesto lleva semanas aplastando sin piedad al de otra revista de la editorial, un grupete de redactorzuelos y geniecillos multimedia que más que un equipo parece una banda de prejubilados. Ellos tienen otra versión de los hechos, pero la nuestra es la buena.

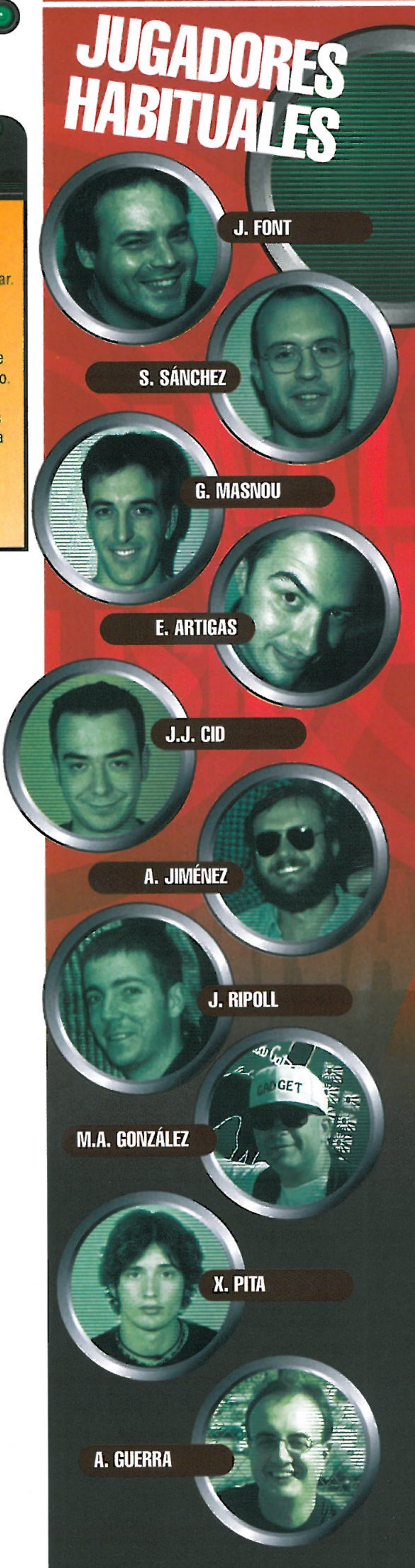
Falta una semana:

Font ha sido derrotado en las elecciones a delegado de personal. Tras una campaña cochambrosa y demagógica, digna de un coronel golpista caribeño, el más insigne de los estrategas pasa a la oposición, donde continuará oponiéndose a todo y llevando siempre la contraria, como de costumbre.

Hora cero:

Esto se cierra hasta dentro de un par de semanas: la redacción se va de vacaciones. Casi por primera vez en tres años, ningún redactor de *Game Live* vendrá a trabajar, así que lo más probable es que se paralice la actividad laboral en todo el planeta y ni siquiera salga el sol.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Star Trek: Elite Force II recupera el orgullo trekkie, *Port Royale* busca botines en el ancho mar de la estrategia, *Hulk* reparte mamporros e *International Superstar Soccer 3* balones al hueco... En resumen, que el mes viene cargado de novedades diversas y con fundamento.



EL BUENO

La tripulación del Enterprise está compuesta por buenos profesionales y buenos tipos. Cierto que de vez en cuando se les cuela un traidor, pero ya se sabe que en todas las sectas y todos los ejércitos cuecen habas. Y *Star Trek* sigue siendo una convincente apología de los buenos sentimientos.



EL FEO

Bruce Banner es verde, como el reportero Gustavo, los mocos y los quesos en avanzadísimo estado de descomposición. Bueno, no es que Bruce sea del todo verde, sino que la piel se le pone de un tono verde esmeralda cuando se mosquea. Y eso le hace parecer un poco más feo de lo que es.



EL MALO

La princesa Salammbô es mala, porque mete en un lío de órdago al protagonista del juego que lleva su nombre. En líneas generales, no sentimos la menor simpatía por princesas, infantas y demás escoria aristocrática, porque suelen sorberle la sangre a la gente corriente como nosotros.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma — Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

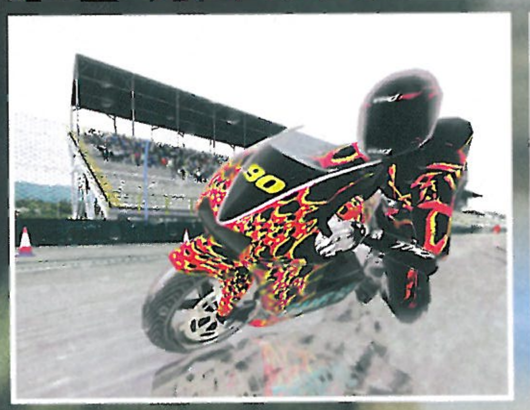


GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Climax • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 €

Valentino **Rossi es un monstruo** de las dos ruedas, un virtuoso y un ganador nato. **Pero** este año, tanto sus compatriotas **Capirossi y Biaggi** como Sete Gibernau **le ponen las cosas difíciles**. ¡**Qué mejor momento** para sumarnos a **la disputa del mundial** de las dos ruedas de élite!

Por A. Guerra







MOTOGP 2
Ultimate Racing Technology



Pese a no ser una desarrolladora de renombre, Climax se las arregló para despertar el género del motociclismo profesional que atravesaba un período muy poco fértil. Pese al éxito cosechado por *MotoGP: Ultimate Racing Technology*, los juegos de carreras sobre dos ruedas han seguido escaseando. De hecho, no hemos tenido otro juego similar que llevarnos al pad hasta la secuela que nos ocupa.

De entrada, se tiene la sensación de estar ante un juego ya visto. Los gráficos, música, sonido, física y efectos van claramente en la línea de su predecesor, algo disimulado apenas por la ligera mejora de la calidad técnica del producto. Porque encontramos los mismos menús, presentaciones mediante pintorescos (y mediocres) vídeos, opciones y controles. Lo mejor es que esta vez se incluyen todos los circuitos oficiales de la última temporada, lo que nos permite emular un campeonato completo. Si a ello añadimos las marcas y pilotos más emblemáticos del momento, la oferta resulta suficiente para que queramos subirnos a este *MotoGP 2*.

De Suzuka a Valencia

Así pues, nos encontramos ante 20 pilotos reales con sus motos perfectamente modeladas, 16 circuitos (Jerez, Cataluña y Valencia inclusive) y distintos modos de juego que realmente dan mucha vida al programa. Al margen de la posibilidad de participar en un campeonato completo o disputar carreras sueltas, puedes definir las condiciones climatológicas, el nivel de simulación (que afecta sobre todo al porcentaje de caídas), la dificultad de la IA o el número de vueltas.



20 PILOTOS PARA 6 MARCAS

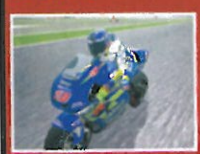
El campeonato MotoGP es célebre por sus pilotos y marcas, que despiertan las pasiones de sus seguidores. Y ahora, con motores de 990 cc. de cuatro tiempos, contrastando con las habituales 500 cc. de dos tiempos.



HONDA
Repsol Honda Team, con Valentino Rossi y Tohru Ukawa a la cabeza, es el equipo a batir. Sin olvidar las Hondas de Barros, Capirossi, Kato, Goorbergh y Harada.



YAMAHA
Con Max Biaggi y Carlos Checa a la cabeza, las Yamaha tienen garantías de podio, reforzadas por Abe, Jacque, Nacano, McCoy, Hopkins y José Luis Cardoso.



SUZUKI
Telefónica Movistar ha realizado un gran trabajo para que las Suzuki de Sete Gibernau y Kenny Roberts vayan a tope. Veremos cómo le va a Akira Ryo.



KAWASAKI
Andrew Pitt es el encargado de devolver todo el glamour y prestigio en el campeonato a una marca mítica como es Kawasaki. La pregunta que queda en el aire es si lo conseguirá.



PROTON
McWilliams y Aoki no pueden hacer milagros con los motores de tres cilindros de que disponen, aunque sí pueden presumir de una de las monturas más elegantes.



APRILIA
Regis Laconi se las ve y se las desea para demostrar que su máquina puede estar a la altura de las demás. Pero el prestigio de la marca Aprilia se hace notar.

En el modo acrobacias, se disputa la carrera con el objetivo de sumar todos los puntos posibles. Vale todo: adelantamientos, derrapes, quemadas, puntos de control... Todo aquello que pueda resultar espectacular sobre dos ruedas aumenta los dígitos de tu marcador. Esta opción resulta emocionante y divertida. Es como tener una recreativa en tu PC.

También puedes disputar vueltas contrarreloj y enfrentarte a la mejor de tus imágenes fantasma, o afrontar gran cantidad de retos de entrenamiento que conllevan un aprendizaje maestro de las posibilidades de tu montura. Antes de las carreras, hay pruebas específicas de cada país, desde sortear obstáculos sobre la pista mojada en un tiempo límite a realizar una persecución implacable del campeón local sin perder su rebufo.

Cada uno de estos pequeños minijuegos tiene un por qué. Es necesario que los usuarios no experimentados comprendan el funcionamiento de los controles y se acostumbren a ellos. Una cosa es cambiar de marcha o moverte lateralmente y otra muy distinta dominar los frenos para las ruedas delantera y trasera. O saber cuándo levantarte y agacharte sobre la moto, variando la fricción contra el chorro de aire para favorecer las aceleraciones y frenadas.

Entre el cielo y el suelo

De esta manera, aprendes a hacer caballitos, giros de 180º o derrapes en las curvas (pulsando brevemente dos veces el acelerador para sacar así el máximo partido a las posibilidades de conducción. Con ello, obtienes puntos que invertir en tus cuatro atributos fundamentales: aceleración, frenada, curvas y máxima velocidad. Tu destreza va aumentando a medida que superes ciertos hitos, deparando una evolución



Las repeticiones permiten seguir la carrera como en la tele.

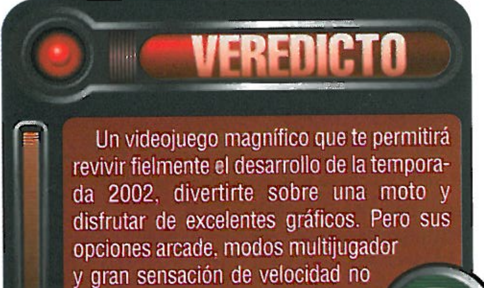
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 — LAN: 16 — Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español





Si te pasas en la apurada de frenada, te puede suceder algo así.

natural a lo largo del campeonato. Eso sí, ten a mano un buen pad analógico con muchos botones, porque los controles digitales dificultan bastante el control.

Las sorpresas no terminan aquí, ya que hay secretos que descubrir, como los pilotos más destacados, circuitos inversos o simétricos, vídeos y trucos. Destacan los efectos de imagen, que van desde caleidoscópica a caricaturesca (*cel-shading*). Y en las repeticiones es el acabose, porque el número de cámaras a elegir es amplio y las ralentizaciones y paradas de imagen generan instantáneas que empequeñecen la mejor de las retransmisiones televisivas.

El programa ha sido realizado con todo lujo de detalles. Antes de cada carrera, es recomendable revisar el recorrido automático en primera persona. En los entrenamientos, puedes situarte en cualquier zona de la pista instantáneamente, las clasificaciones, parrillas de salida, boxes y público están recreados fielmente... La verdad, da gusto jugar títulos tan bien realizados como éste.

Se incluye la posibilidad de emular la temporada 2002 con todas sus pruebas

La física funciona estupendamente. Si, por ejemplo, llueve, notarás con qué facilidad resbala el neumático en las curvas. Los gráficos son de órdago, destacando fundamentalmente la espectacular sensación de velocidad que proporcionan las texturas del asfalto en las rectas. O las gotitas de lluvia en la visera, los efectos visuales del cielo con ojo de pez o las marcas de neumático en las curvas. Las caídas y choques son espeluznantes, así como algunos de los efectos de *force-feedback* que se producen cuando tu máquina supera los 250 Km/h.

Para todos

Es por ello que *MotoGP 2* tiene algo para todo el que guste de las buenas carreras. Tiene aspectos de simulación y arcade, realismo y sencillez, aliñado con un enorme abanico de opciones que harán las delicias de los más exigentes. Incluso los motivos y diseños que adornan tu casco, mono y moto dependen sólo de ti, al igual que las pistas musicales que escuches y otros aspectos que pueden ser alterados a discreción por el usuario.

Los que prefieran partidas multijugador se van a divertir de lo lindo, gracias a modos tan interesantes como la posibilidad de dividir el circuito en secciones que dominar en base a los mejores tiempos. Por desgracia, la interfaz resulta engorrosa, al igual que la configuración de controles y gráficos, que debe hacerse antes de cargar el programa.

Tampoco son buenas las opciones de configuración mecánica, con poco efecto en carrera. Y decepciona que la moto no acuse daño alguno aunque choques constantemente, o que la IA de los contrarios sea cuestionable, ya que en ocasiones parecen ignorar por completo tu presencia y correr de forma mecánica. Es, por tanto, un simulador simplificado con el objetivo de no resultar estúpido para los expertos ni complejo para los novatos y así contentar a la mayoría. Y lo consigue sobradamente, pero si hay una tercera entrega, esperamos un simulador más realista que nos haga olvidar para siempre títulos como *GP 500*.



Las carreras suelen ser muy reñidas. No te quedes atrás.



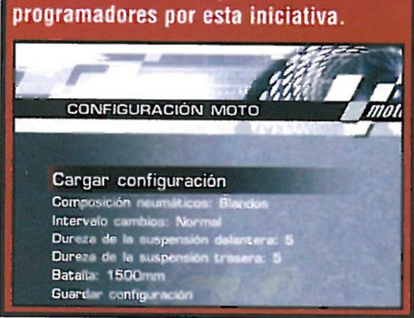
Una de las Honda en todo su esplendor.



MODIFICACIONES

Son muy escasos los juegos de carreras que permiten al usuario modificar parámetros importantes sin introducirse en el sistema por sus propios medios. Climax, sin embargo, da indicaciones sobradas para que el que lo desee pueda implementar sus propias pistas de audio en formato Ogg Vorbis a 44100 muestras/segundo.

No sólo eso, cuenta con una interfaz telnet de depuración que permite alterar los ajustes del programa hasta ponerlo patas arriba. Desde reprogramar la física a cambiar los efectos gráficos. La explicación de uso es sencilla y la encontrarás en su fichero *readme*. Un aplauso a los programadores por esta iniciativa.





Las curvas de la primera vuelta son un carrusel de sorpresas.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Ritual Entertainment • EDITOR: Proein • PRECIO: 47,95 €

Los trekkies están en peligro de extinción, sobre todo si juzgamos por las últimas y mediocres películas de la franquicia. La alternativa a la galaxia oficial del tío Lucas se tambalea. **Tal vez** este juego sea **el último viaje en PC** de la tripulación **del capitán Picard**. Pero si es así, **qué gran despedida**.

Por J. Ripoll

Star Trek ELITE FORCE II

Nadie duda de la capacidad de Ritual para elaborar buenos títulos, pero no destacan por su habilidad a la hora de planificar sus lanzamientos. Un ejemplo: *Sin*. El primer juego de acción en primera persona que introducía elementos narrativos acabó aplastado por la llegada de otro juego que, por su narrativa, pasó a la historia: *Half-Life*. Cinco años después, la historia se repite. Mientras la silueta del señor Freeman se anuncia en el horizonte y muchos se quedan atónitos con la visión, *Elite Force II* reclama, inseguro, una oportunidad. Venga, hagámosle caso. Dejémonos de sueños venideros y mastiquemos un poco de presente, de juego noble que tal vez pase a la historia pero no a la Historia.

El episodio perdido

Empecemos con buenas noticias. *Elite Force II* tiene una opción multijugador. Y es excelente. Hay trece niveles de gran diseño que, sumados a los cuatro tipos de partida y la posibilidad de utilizar bots solventes, te obligan a considerar este apartado como algo más que un añadido de última hora. Sigamos, porque también hay malas noticias. Tanto por la calidad del apartado on line como por la propia dinámica de la partida en solitario (en la que peleas acompañado a lo largo de numerosas misiones), se echa de menos un modo cooperativo que hubiese sido un extraordinario reclamo comercial para el juego.

Dudo que ni siquiera el trekkie más trekkie de todos los trekkies sea capaz de decir el número total de episodios televisivos que las diferentes tripulaciones del Enterprise han protagonizado. ¿Mil? ¿Dos mil? Da igual. Muchos, tal vez demasiados. Historias y más historias de rebeldes, insurrectos y traidores. Crisis planetarias que en el juego de Ritual cuentan con su enésima


Las ametralladoras láser son la mejor arma para evitar que muera nuestro protegido.


El diseño de los grandes enemigos resulta repetitivo.


Los niveles de acción y los de búsqueda se van alternando.


La actitud de zombi ausente de los borgs ejemplifica a la perfección la mejorable IA.

variación. ¿La trama? Lo de menos. Cómo se presenta es lo interesante.

Empieza la aventura a modo de homenaje al primer *Elite Force*, a bordo de una nave repleta de borgs en la que el juego muestra su versión más rudimentaria. Los tópicos de la acción en primera persona festejan su reencuentro. Puertas que sólo pueden abrirse activando cierto mecanismo, rescates de último minuto y enfrentamientos con unos enemigos tan apasionados como los zombis de George Romero. Todo, con su inmejorable fin de fiesta de la mano del gran enemigo de turno, soso, torpe y con una mecánica de combate muy previsible.

Pero no te asustes. *Elite Force II* es una experiencia a contracorriente: empieza mal y va dejando lo mejor para más adelante. Tras sobrevivir a semejante experiencia iniciática, tú y tus colegas de combate seréis enviados a una academia.

Tienes tiempo para pasear por plazas y calles bañadas por unos cuantos soles y conocer a todo tipo de personajes, elaborados con gran detalle y rostro personalizado. Aquí no hay apología a la multitud anónima. Ni silenciosa, puesto que con todos ellos puedes hablar. Que te interese su conversación ya es otro asunto, porque no hay humor ni conflicto dramático más allá del que tienes tú (moreno, alto, cuerpo de armario de gran capacidad) con la chica de turno (castaña, no tan alta, cuerpo de plástico y carne). Con ella y con alguna otra Reina de la Silicona tendrás la posibilidad de elegir incluso la frase del diálogo. Una u otra elección aporta cambios a la partida, poco sustanciales pero que deben agradecerse. Se trata de otro intento de dotar de interés los momentos del juego en los que la única arma que uno tiene es su palabra.

Muerto antes de nacer

Con una estructura que alterna niveles de acción con niveles de búsqueda, como en *Unreal II*, *Elite Force II* logra convencer gracias a la libertad de movimientos de la que se

LA MAGIA DE LOS PUZZLES



Uno de los aspectos más destacados del juego es la inclusión de pequeños puzzles que, con su resolución, permiten abrir puertas o activar ciertos mecanismos imprescindibles para seguir avanzando. Los encontrarás de dos tipos. Por un lado, aquellos en los que debes igualar una onda con otra (mediante los parámetros de amplitud o frecuencia). Por otro, aquellos en que debes conducir una señal de un puerto a otro sin que desemboque en ningún momento en una terminal roja. A primera vista, puede parecer fácil y aburrido. Pero a medida que avanza la partida, se complican los puzzles y se acorta el tiempo que tienes para resolverlos. La tensión y la intensidad que se alcanza con ellos es similar (incluso superior) a la que uno pueda tener al enfrentarse al gran enemigo de turno.

dispone en las fases de exploración. El Enterprise es mucho más grande que el Atlantis, y su población más numerosa, con lo que se reduce esa desagradable sensación de pérdida de tiempo que a muchos les invadía en esas fases del título de Legend.

Las fases en las que uno lleva armas van ganando en intensidad. Primero, porque al estar bien articulada la historia, uno se interesa más por aquello que le lleva a combatir. Segundo, porque el diseño de los niveles combina con acierto la presencia de trampas, la de pasillos claustrofóbicos con sorpresa a final de camino y la alternancia entre momentos electrizantes y otros de tensa quietud.

Es una experiencia a contracorriente: empieza mal y va dejando lo mejor para más adelante

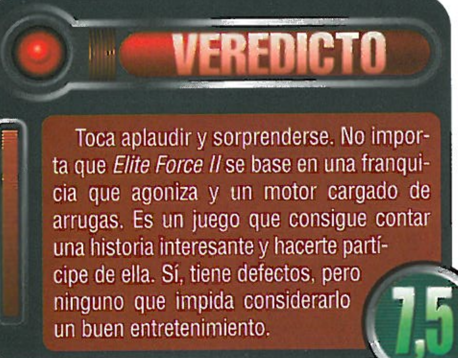
El pero, como es habitual, viene dado por la discutible IA de enemigos y aliados. Los primeros (todos) siguen las leyes del buen kamikaze, los segundos dan la sensación de estar inmersos en una crisis existencial que los impulsa al suicidio. O eso, o sigo sin entender por qué se quedan quietos cuando media docena de bichitos con muchas patas y más dientes se les ponen encima. Es posible que el motor de *Quake III* (el utilizado en esta ocasión) no dé para más y éstas sean las comprensibles limitaciones de un coche al que va siendo hora de llevar al desguace.

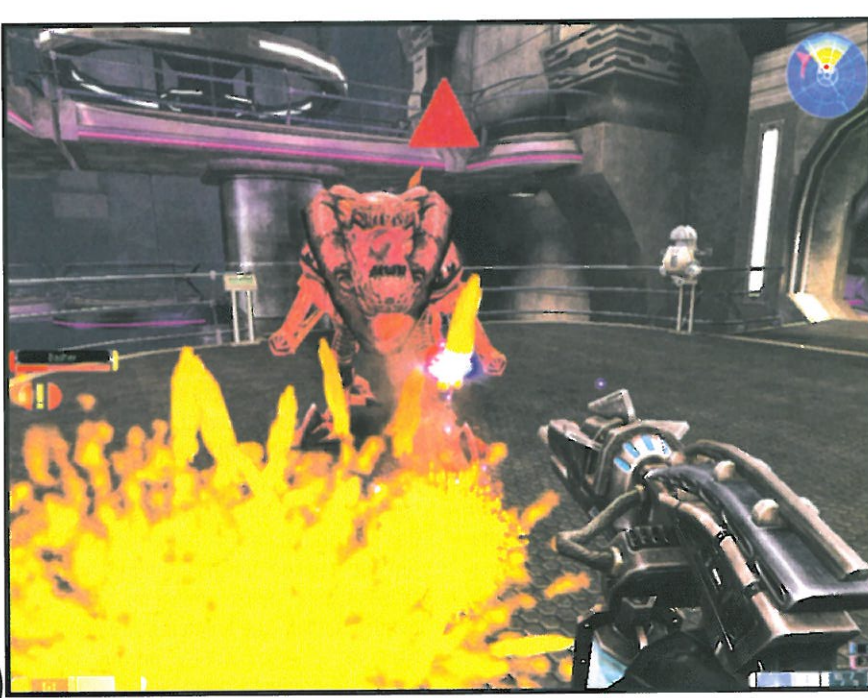
Los gráficos y las animaciones del juego también están alejadas del esplendor de otras secuelas de brillo artificial como *Unreal II* o *No One Lives Forever 2*. Y eso, en una industria y un género en que la tecnología puede casi siempre con el concepto (más si éste no es realmente innovador), es más que probable que lleve al juego de cabeza al fracaso comercial. De momento, Ritual ha anunciado el despido de la división encargada de su diseño. Otra muestra más de desconfianza. Otra injusticia. Porque si *Elite Force* se hubiese basado en el universo de Lucas y no en el de Roddenberry y su *Star Trek*, la historia sería distinta. Y el final, feliz.


De poco sirve la visión térmica a lo largo de la partida.


Ten cuidado con el fuego amigo en los escenarios interiores.






Las explosiones dan un poco de colorido al monocromo universo trekkie.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Ascaron • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 44,95 €

PORT ROYALE

Oro, poder y piratas

Por J. Font

Cuando los negocios van mal, **llega el momento de parchearse el ojo**, armar el navío **y salir a la mar** a vivir del cuento. *Port Royale* **puede ser un buen destino**. Por sus convulsas aguas **pasan galeones bien surtidos** que llevan escrito en el mástil "Abórdame":

Los creadores de *Patrician II* han cambiado de época y de escenario para ofrecernos este juego ambientado en el Caribe de los siglos XVI y XVII. Si eres de los que suspendían historia, te recordaremos que era la época en que las naciones europeas desarrollaban una intensa actividad comercial con sus colonias. Por entonces, el Atlántico estaba abarrotado de galeones cargados de oro, productos exóticos y esclavos. Y los piratas estaban al acecho.

Esos detalles contextuales son los que hacen de éste un juego diferente, porque la estrategia comercial con trasfondo político es una fórmula que Ascaron ya había explotado antes. El aliciente es la posibilidad de ejercer de bucanero y, en vez de explorar y comerciar, aprovecharte a base de cañonazos y rapiña de lo que otros comercian y exploran.

Europa trasatlántica

Puedes jugar con cualquiera de los países europeos que tenían colonias en el Caribe de la época: Francia, España, Holanda e Inglaterra. El juego no dispone de campañas predefinidas. El nivel de dificultad depende de los parámetros que selecciones (el oro del que dispones al principio del juego, la ciudad de inicio, etc.). El número de combinaciones posibles es muy elevado, aunque las partidas tienden a desarrollarse de forma un tanto uniforme. Gran parte del juego se basa en ir de un puerto a otro en busca de mercancías para



venderlas en otro lugar y obtener beneficios. Estos productos están divididos en cuatro grupos: comida, materias primas, bienes coloniales y bienes importados. En total, 19 recursos con los que podrás comerciar.

En la ciudad en la que inicias la partida, dispones de un almacén. Allí puedes comprar y vender artículos fijando los precios máximos o mínimos según la operación. También puedes almacenar productos para intentar venderlos en tratos favorables y dejar libre las bodegas de tu barco. El problema es que, si no recuperas la inversión pronto, no tardará en faltarte dinero para adquirir nuevos bienes.

Existen distintas fórmulas para evitar esta falta de liquidez. Lo más sensato es construir algún edificio que te reporte recursos para poder venderlos en la misma ciudad. También puedes echar mano de un préstamo, aunque esta operación es más recomendable cuando se trate de expandirse que de pagar deudas.

Puedes jugar con cualquiera de los países europeos que tenían colonias en el Caribe

Guerra al sopor

Todo este proceso de compras y ventas se traduce en un monótono ir y venir de un puerto a otro manejando mercancías. Para poder actuar en tu almacén y tu ciudad y regular los precios de las transacciones, debes tener un barco en tu puerto, algo que resta agilidad a la toma de decisiones. Al menos, es posible crear rutas automatizadas cuando ya tienes claro qué productos concretos vale la pena llevar de un puerto a otro.

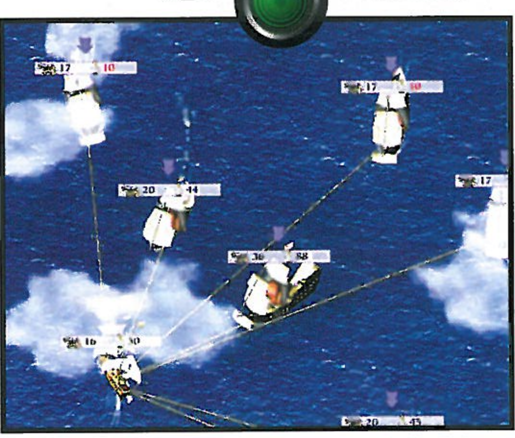
Un factor importante en el juego es tu indicador de reputación. Empiezas como grumete y puedes acabar convirtiéndote en gobernador de una colonia. La forma de progresar consiste casi siempre en detectar qué productos escasean en cada ciudad y arreglártelas para obtenerlos. También puedes completar misiones encomendadas por el gobernador, darle pruebas elocuentes de tu lealtad o contribuir a la fortificación de la ciudad para prevenir saqueos. Con la reputación alta, obtienes mejores precios en tus transacciones comerciales o de reclutamiento de marineros. Cuando este indicador alcanza ciertos niveles en una población, puedes comprar una licencia de obras y empezar a construir edificios.

Durante tus idas y venidas por los mares del Caribe, estás expuesto a los ataques de piratas y bucaneros. Así debes que armar tus barcos o crear una flotilla de guerra que los



Los gobernadores y otros personajes te procurarán misiones para ganar dinero o reputación.

Dedicar algo de tiempo a explorar las costas te permite descubrir nuevas ciudades.



Las batallas navales son el añadido básico respecto a *Patrician II*.

protejan. Puedes configurar el número de cañones y la tripulación de cada navío e incluso decidir la cantidad y el tipo de munición a emplear.

Las batallas se pueden decidir de manera automática o manual. En este segundo caso, pasas a una ventana en la que ves con todo detalle los barcos implicados y puedes darles órdenes de manera eficaz e intuitiva. También dispones de información sobre la capacidad del enemigo.

Una vez en acción, tu papel pasa por dar órdenes concretas que tienen que ver con el tipo de munición a emplear, el rumbo del barco y si vas a intentar o no abordar a tu enemigo. Además de enfrentarte a otras flotas, también puedes ponerte tú el parche y asaltar ciudades y saquearlas. En ese caso, tus hombres lucharán contra la guarnición estacionada en la ciudad. El combate termina cuando el número de contendientes caiga en picado o la moral de éstos se desplome.



El Caribe pone la ambientación. El comercio o el saqueo, tú.

Píxel a babor

Los gráficos y la interfaz han mejorado bastante si los comparamos con los de *Patrician II*. De hecho, el juego alcanza resoluciones de 1.280 x 1.024 y la interfaz te permite ver mayor parte de escenario que su predecesor. Puedes acercar y alejar la cámara, aunque el escenario presente sospechosos píxeles visto de cerca. También se ha previsto que las inclemencias meteorológicas afecten, por ejemplo, a la navegación.

En líneas generales, diríamos que se trata de un juego algo más variado y divertido que *Patrician II*, aunque sigue su misma fórmula. Las fases de acción aportan ese entretenimiento extra que se agradece cuando tanto comerciar y vagar por mares diversos aburre y agota.



EL PARCHE EN LA PANTALLA

Las intrigas piratescas siempre han sido un buen pretexto para películas de parche y espada y juegos con pata de palo como estos cuatro que te presentamos.

SID MEIER'S PIRATES! (1987)



Un juego que hizo historia en las distintas plataformas de entonces (la imagen corresponde a la versión de Atari). En él, encarnabas a un pirata español ávido de fama y fortuna. Se trataba de un juego de rol y acción que va a ser reeditado con gráficos 3D.

CORSAIRS (1999)



Microïds apostó por la estrategia en este título. Tu misión, dominar los mares a base de capturar barcos y expandir tus negocios de saqueo. Albergaba interesantes batallas en las que el viento, e incluso la escora del barco, tenían mucho que decir.

TROPICO 2: LA BAHÍA DE LOS PIRATAS (2003)



La secuela de este caribeño título de estrategia cuenta con piratas como protagonistas. La cosa iba de construir un placentero antro de piratas en las islas del juego. El título se olvidó de las batallas navales y se centró en la gestión política y económica de la isla.

PIRATES OF THE CARIBBEAN (2003)



El título anda en desarrollo y debería ver la luz durante este verano, coincidiendo con el estreno de la película de Disney protagonizada por Johnny Depp. Se tratará de un juego de acción y rol con mucho parche y mucha sed de aventura y gloria.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Radical Entertainment • EDITOR: Vivendi Universal • PRECIO: 49,99 €

Por J. Ripoll

HULK

Llega el verano, y con él la intrascendencia y la repetición. **Vuelven los concursos horteras**, los cantantes latinos con sus odiosas melodías y **el gran cine** para todos los públicos. **Y** vienen también **los juegos con licencia** cinematográfica de consumo rápido.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — 12+ (www.pegi.info)

Mínimo: PIII 700; 192 MB de RAM

Recomendado: PIII 1 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador: Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma: Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Como ocurre con muchas otras adaptaciones de películas, *Hulk* es un producto multiplataforma oportunista y técnicamente discreto. Pese a algunas buenas ideas, acaba bien lejos de su colega cinematográfico tanto por la historia que se cuenta como por los medios que se emplean para contarla.

6

Es posible que la llegada de este *Hulk* nos haya pillado a todos algo bajos de moral y cargados de desconfianza. Por un lado, teníamos los precedentes de *X-Men: La venganza de Lobezno* y *Enter the Matrix*, decepciones más que notables. Por otro, estaba el currículum de la empresa encargada del diseño del juego: Radical Entertainment. En su haber figuran un juego de *Los Simpsons*, una mediocre adaptación de una mediocre serie televisiva (*Dark Angel*) y un juego que no se sabe muy bien qué quiso ser: *Dark Summit*. En resumen, nada que invite al optimismo.

Tampoco lo hacían sus capturas o vídeos de promoción. Pero, sorpresas que se lleva uno, al gigantón verde le bastan unos pocos minutos en el ordenador para dejar claro que los prejuicios mejor nos los guardamos para otros títulos, que él, si se le deja, puede ofrecer grandes dosis de entretenimiento intrascendente.

Las dos caras del superhéroe

Resulta algo cuestionable la decisión de Vivendi Universal de hacer que el estreno del videojuego *Hulk* preceda al de su homólogo cinematográfico. Además, el juego arranca justo donde la película de Ang Lee llega a su fin. De todos modos, ni la historia es lo más importante de este videojuego ni el final de *Hulk* debe compararse al de *Sospechosos habituales*. Así pues, pelillos a la mar.

El juego consta de 21 misiones, unas 10 horas de partida. Algunas las llevas a cabo en el papel de Bruce Banner y otras en el de su verdoso alter ego. Las primeras, que son las menos interesantes, intentan beber de esos juegos de sigilo que tan de moda están (*Splinter Cell* y derivados), mientras que las otras sí reproducen con acierto el espíritu del cómic, ese "destruye todo lo que te moleste"

CÓMIC VERSUS CINE



El resultado del primer asalto se veía venir. *Matrix* pudo en taquilla con *X-Men*, incluso su videojuego resultó ser "menos malo" que el de los chicos mutantes. Mucho menos previsible se antoja el enfrentamiento entre *Terminator 3* y *Hulk*. Ambas películas se estrenarán con pocas semanas de diferencia, cuentan con trailers que han sido recibidos con escaso entusiasmo y, cómo no, ambas disponen de sus respectivos videojuegos. Gane uno u otro, confiemos en que el decepcionante nivel cinematográfico e infográfico del primer combate quede holgadamente superado.



Los soldados enemigos son tan numerosos como poco inteligentes.

que desde siempre ha transmitido el superhéroe de Marvel.

A ello contribuyen unos escenarios en los que, previo pago de un acabado visual algo simple, prácticamente todo puede destruirse. Desde camiones, paredes o columnas, todo es susceptible de ser destrozado sin piedad por los espectaculares puños y saltos de Hulk (sí, las animaciones están bastante cuidadas). Es más, muchos de esos objetos pueden ser utilizados como armas arrojadizas que permiten eliminar de golpe a un buen puñado de soldados. Como en una partida de bolos.

Muchos objetos pueden utilizarse para derribar enemigos como si fuesen bolos

Todo está roto

Destruir todo lo que se pueda resulta divertido, sí. Pero esa diversión se evapora a la larga, cuando la destrucción furiosa se empieza a convertir en rutina. Descartada (por los diseñadores) la opción de incorporar un elemento de plataformas a este juego en tercera persona, lastrada la alternativa de las misiones de infiltración por lo fáciles y simples que acaban siendo, es posible que más de uno piense en abandonar a Bruce mucho antes de que el pobre hombre consiga vengar a quienes tantas veces le tomaron el pelo.

Quien lo haga, debe saber que se perderá algunas secuencias de vídeo que, diseñadas mediante la técnica de *cell-shading* (acentúa la estética de cómic), representan el punto de interés más alto de la aventura y que a buen seguro podrían compilarse en forma de episodio piloto para una futura y nada utópica serie televisiva.

Y ése no es el único gran aliciente para ayudar a Bruce hasta el final. También se han incluido una serie de misiones alternativas que van desbloqueándose cada vez que uno da buena cuenta del villano de turno. Entre esos escenarios adicionales, cabe destacar aquellos en los que debes sobrevivir al ataque de hordas enemigas o destruir ciertos edificios en un límite de tiempo. Algunos pensarán que son un simple intento de alargar artificialmente la vida del juego, pero a buen seguro que los seguidores de este anfetamínico superhéroe lo agradecerán.

Junto a ellos, también encontraremos a todos aquellos jugadores que en verano quieren entretenimientos rápidos y triviales. *Hulk* es uno de esos, de los que triunfa en las distancias cortas, las partidas rápidas y el olvido instantáneo.



Conviene mantenerse bien lejos de algunos enemigos.



Nada mejor que una explosión múltiple para despejar la zona.



Un poco de furia y la matanza resulta mucho más fácil.

GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Konami • EDITOR: Konami • PRECIO: 29,95 €

Por D. Valverde

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Meses y meses esperando que Konami trajera de Oriente a uno de sus dos hijos futbolísticos predilectos **y al final resulta que** el que ha llegado hasta nuestros PC es el que **se apellida** "Arcade" y no "Simulación". ¿Hace una buena dosis de **fútbol espectáculo**?

Hay cosas que, por mucho que se repitan, siempre serán un Expediente X. Una vez más (y esperemos que el sacrificio no caiga en saco roto), haremos un esfuerzo titánico para intentar comprender por qué Konami nos ha servido este *ISS3* en una conversión consolas-PC tan pobre. Incluso estamos dispuestos a entonar una oración: "No nos importará que el juego se deba jugar a una resolución muy inferior a la de 1.024 x 768. Amén. No nos importará que los gráficos no estén a la altura. Amén. Aceptaremos que el sistema de control sea el propio del pad de una consola. Amén. Acataremos sin rechistar que la traducción de los menús tenga fallos clamorosos. Nos conformaremos con disponer de menos modos de juego que en consola. Amén."

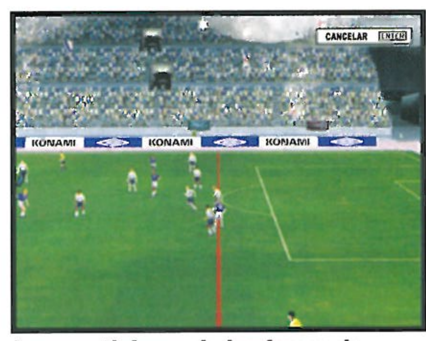
Repite esta oración como mínimo dos veces al día, ármate de mucho valor y piensa que tal vez valga la pena pagar tan dura penitencia.

Ante todo, jugabilidad

Y es que, muy por encima de todos los defectos expuestos más arriba, este *ISS 3* presenta un apartado jugable sólido, de solvencia contrastada. Quizás de peculiar y marcado estilo arcade, pero es innegable que ofrece más que esos juegos de fútbol que se alimentan de la espectacularidad mal entendida.

Por un lado, el juego ofrece un control bastante intuitivo (siempre que tengas un pad de al menos ocho botones), muy flexible, que permite realizar todo tipo de jugadas y movimientos de manera sencilla. El sistema utilizado para ajustar la potencia de los disparos a puerta desquicia al principio por su hipersensibilidad extrema, pero siempre puedes pasar por el modo de entrenamiento si te hartas de enviar balones a la grada.

El ritmo de juego que impone este *ISS3* es rápido, casi frenético. A gran velocidad, te sumerges en fulminantes y espectaculares contraataques o te pones en la piel del habilidoso extremo que hace



Las repeticiones de los fueras de juego disipan cualquier duda.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 600; 96 MB de RAM

Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

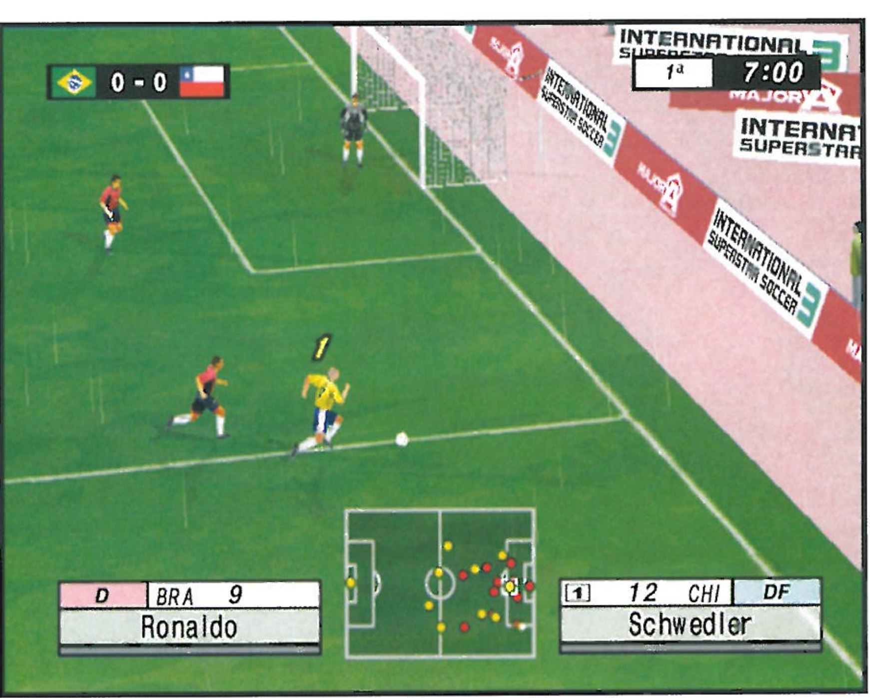
Un mismo PC: 4 — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Konami sigue con su ley del mínimo esfuerzo. Ahora bien, si no eres un amante de la simulación realista y te sientes capaz de pasar por alto los defectos propios de una conversión lamentable, ten por seguro que este *ISS3* te va a ofrecer grandes dosis de diversión inmediata y sin complicaciones.

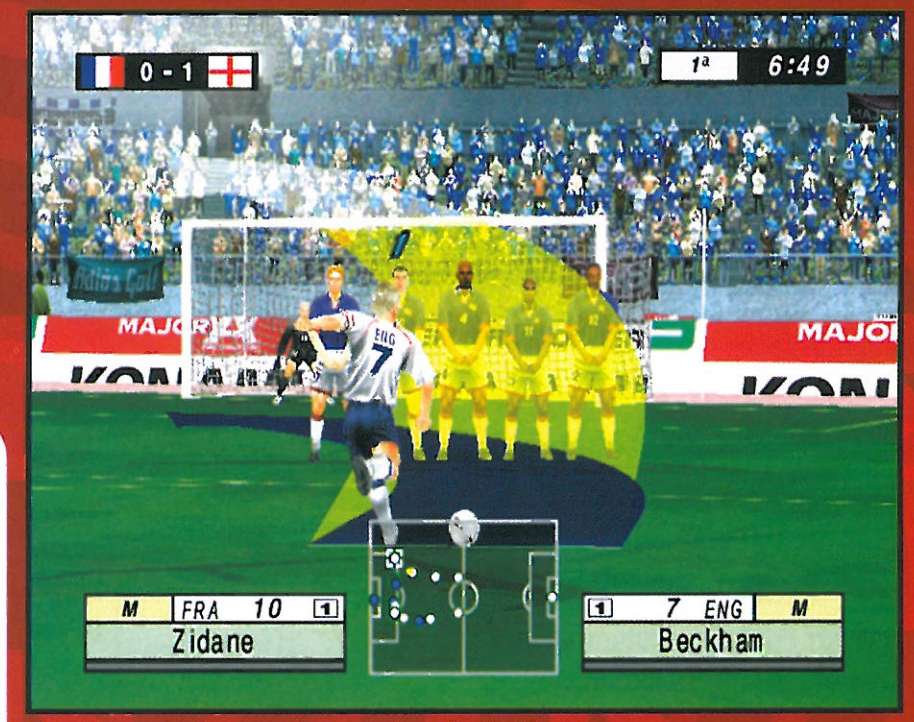
6



¿Podrá Ronaldo aprovechar este magnífico pase al hueco?



Beckham y Verón, dos *enfants terribles* ejerciendo de capitanes.



Dale un suave efecto y el portero ni verá el balón.

diabluras junto a la línea de cal. Las acciones espectaculares con las que constantemente nos obsequia el deporte rey están representadas con un gran acierto, y se pueden llevar a cabo con una sencillez y una naturalidad ejemplar.

El repertorio de regates y movimientos especiales es tan variado y espectacular como eficaz. En este sentido, cabe destacar la posibilidad de activar un zoom a lo *Matrix* cuando un atacante afronta un uno contra uno cerca del área rival. Al apretar el botón indicado, la cámara se acerca al lugar de la acción y la pantalla del monitor se difumina. Es el momento idóneo para ejecutar con maestría todo tipo de espectaculares regates y fintas. En el aspecto sonoro, los comentarios de Ángel González y Jorge D'Alessandro no pasan de correctos, y se nos antojan un tanto repetitivos a poco que se hayan disputado unos cuantos partidos.

Si no fuese por la pobre conversión a PC realizada, este juego rozaría el notable alto

Los lastres de la conversión

Si todo se redujera a la jugabilidad, el título de Konami estaría muy cerca del notable alto. Pero la realidad es que, a nivel técnico, este *ISS3* no alcanza las cotas exigibles. Gráficos ramplones, animaciones justitas (excepto la de los porteros), resolución de pantalla extremadamente baja para los tiempos que corren... Todo un compendio de despropósitos tecnológicos que dicen muy poco en favor del trabajo de Konami.

Para colmo, nos hemos quedado horrorizados al comprobar que el mismo título, jugado en una consola de 128 bits, no sólo presenta un aspecto gráfico mucho mejor (con *antialiasing* incluido), sino que dispone de modos de juego que han sido totalmente obviados en esta versión para compatibles por razones que escapan a nuestro entendimiento. Al menos, eso sí, han mantenido los esenciales (ignorando las extravagancias niponas): Partido amistoso, Copa Internacional, Liga mundial, Liga personalizada y Entrenamiento.

A todas estas muestras de poco esmero hay que añadir que la navegación por los menús del juego no es todo lo intuitiva que debería ser, y cambiar a un jugador de posición puede llegar a convertirse en todo un reto.

Una lástima, porque con una conversión algo más rigurosa este juego aspiraría al trono del fútbol virtual.

REGATES DE ENSUEÑO

¿Siempre quisiste emular a los astros del balón en sus extraordinarios raptos de genio futbolístico? Con *ISS3*, puedes.



CONTROL

Cuando puedas efectuar un uno contra uno, un icono cuadrado aparecerá al lado de tu jugador. Presiona el botón indicado.

ACELERACIÓN



El zoom te acercará rápidamente hasta la acción y podrás ejecutar varios tipos de regates y fintas para eludir al defensor.



HABILIDAD

Un espectacular y atractivo efecto de "estela" en el movimiento del jugador adornará tu regate maestro.

DESBORDE



Con la cadera rota, ese defensor ya no será un obstáculo para ti en tu gloriosa carrera hacia la portería rival.

En este improvisado uno contra uno van a saltar chispas.



Barthez se apunta a la moda Matrix para intentar sacar ese balón.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** GSC Game World • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 19,95 €





HOVER ACE

No es un juego táctico, ni militar, o de estrategia en tiempo real, que es lo que cabría esperar de una productora como GSC. **La compañía rusa** apuesta por fórmulas sencillas, pero lo cierto es que **se atreve con casi todo. Incluso la velocidad** extrema y futurista.

Por A. Guerra

Hover Ace es un nuevo paso adelante en el género de las carreras futuristas con fuerte componente arcade, al estilo *WipeOut*. Por ello, cualquier atisbo narrativo queda en segundo plano, relegado en favor del tipo de acción inmediata que caracteriza a estos juegos. Nada más cargarlo y configurar los controles, todo se reduce a acelerar, disparar, aniquilar y ganar. Eso sí, con algunas variantes.

Su punto fuerte son los gráficos. Desde la primera partida, impresiona la recreación de los 16 planetas y sus respectivos circuitos. Tanto su nivel de texturas como el diseño y buen rendimiento obtenido en equipos de medio pelo hacen del programa un festín técnico. Y no se queda atrás la estupenda sensación de velocidad que se vive sobrevolando la superficie.



Diez tipos de armas y nueve rivales añaden variedad a la acción.

De la pista al mercado

Si de entrada ya parece bueno, espérate a conseguir capital suficiente para ir mejorando tu nave. En el mercado encontrarás 19 piezas distintas de equipamiento, 10 tipos de armas y tres gamas de propulsores, amén de 15 aerodeslizadores para elegir. Podrás pagarlos a medida que acumules créditos en función del puesto obtenido, tiempo empleado o enemigos derribados.

Aunque no sólo tienes que preocuparte de puntuar. Cada circuito está dividido en puntos de control y el paso a través de los mismos es imprescindible. Esto, que a priori no parece determinante, termina siéndolo por la sencilla razón de que los circuitos no son restrictivos en ninguno de sus planos. En el horizontal, puedes salirte de la trazada en muchas ocasiones. Y en el vertical, los enormes saltos que deparan las rampas repartidas por el camino pueden hacer que pases por encima del punto de control.

Tanto en la pista como fuera de sus márgenes, hay blancos que alcanzar donde se esconden algunos poderes. Con ellos se obtiene energía, munición, invisibilidad (muy útil para que los que vengan detrás dejen de acribillarnos), máxima velocidad (dura poco, pero es todo un *subidón*), invulnerabilidad o multiplicación de daños. Todos resultan muy útiles, sobre todo este último, ya que te pasas media carrera disparando a menos que vayas el primero. ¡Y qué zambombazos! Más allá de ametralladoras láser, fusiles de pulsos o armas de plasma, las estrellas de la función son los morteros y misiles de dispersión, guiados y letales. Son capaces de perseguir al contrario con



A RAS DE SUELO

***Hover Ace* no es primer juego con aerodeslizadores, ni será el último que incluya vehículos hiperveloces a ras de suelo. Echemos un vistazo a los más destacados.**



DEATHCHASE (1983)

Uno de los primeros videojuegos en 3D, inspirado en la célebre persecución de *El retorno del Jedi*. Clásico.

WIPEOUT (1995)



Una saga que ya ha inspirado cuatro títulos, entre los que destacó *WipeOut 2097/XL*. El mejor de su género.



STAR WARS EPISODIO I: RACER (1999)

Una más de los títulos surgidos a partir de la franquicia. No rompió moldes, pero propició buenos momentos.

BALLISTICS (2001)



Uno de los juegos sorpresa de la temporada. Mantiene muy alto el pabellón de juego más rápido de la historia.

mucha precisión. A veces, pueden dañar a más de uno al dividirse o explotar con una gran onda expansiva.

Y eso no es todo: como en la mejor carrera de cuádrigas, puedes dotar tu vehículo de filos cortantes con los que dañar y echar del circuito a los demás a base de fuerza bruta. Incluso plantar minas para pillarles por sorpresa. Es por ello que resulta imprescindible hacerse con blindajes, generadores y escudos que te ayuden a mantenerte a salvo.

Varios modos de juego

Para compensar la ausencia de opciones multijugador, tenemos diferentes modos de juego a los que acogernos. Está el Campeonato, con cuatro torneos de cinco circuitos cada uno y dificultad creciente; las partidas rápidas en el planeta que elijamos; correr contra un tiempo límite; último piloto en pie, donde se elimina al último al terminar cada vuelta, y célula de energía, una variante del clásico juego de capturar la bandera.

En Hover Ace todo se reduce a acelerar, disparar, aniquilar y ganar

Así pues, es variado e imponente a nivel gráfico, sus controles funcionan realmente bien, los niveles de dificultad están compensados, da un buen rendimiento, está totalmente traducido al castellano y la inteligencia artificial de los contrarios está conseguida. ¿Qué le falta?

Pues mayor emoción. Una historia que nos sumerja plenamente en lo que estamos haciendo. Básicamente, lo que hizo de *Pro Race Driver* un juego más que notable, gracias a una simple historieta con unos pocos personajes que en *Hover Ace* se echan en falta. Pese a todo, si este detalle no te importa y lo tuyo es correr y disparar sin preocupaciones, aquí tienes un estupendo programa que te hará pasar momentos trepidantes.



La vista en primera persona es ideal para persecuciones y ataques.



Por imposible que parezca, a veces se producen saltos gigantescos.



En frente, un control. A tu derecha, parte del escenario en llamas.

GÉNERO: Rol/Acción • **DESARROLLADOR:** Silverback • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 €

HARBINGER

La **demanda de juegos con piel de *Diablo*** sigue siendo muy **fuerte**. Por supuesto, mientras haya demanda, no faltará oferta, y ***Harbinger* se ha apuntado a satisfacer a las hordas ávidas de diversión diabólica** con tanta buena voluntad como honesta desvergüenza.

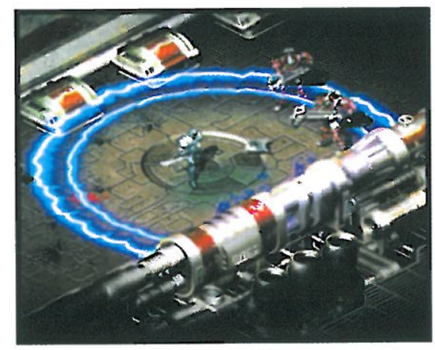
Por J.J. Cid

Me había propuesto no mentar al *Diablo* en este análisis. Pero, tras mandar a la papelera virtual los primeros cinco intentos, me rindo ante lo imposible: la sombra de *Diablo* es demasiado alargada como para ignorarla. Y se hace difícil describir *Harbinger* sin mencionar el juego de Blizzard menos de tres veces por párrafo. *Harbinger* es un *Diablo II* ambientado en el espacio. Un clon que utiliza material genético de innegable textura diabólica aplicándole una ambientación diferente y algún que otro detalle adicional.

Tu tarea consiste en limpiar una enorme nave prisión repleta de enemigos. El argumento, aunque totalmente innecesario, sirve para ponernos en situación. Para ello, echa mano de secuencias no interactivas con sus inefables bandas horizontales y un sistema de recuadros de texto en los que tu personaje te va contando sus elucubraciones. De esta manera, se ha conseguido un look interesante, cercano al cómic, aunque un tanto superfluo en cuanto nos metemos en harina.

Tres contra uno

Dispones de tres razas diferentes para enfrentarte a los habitantes de la nave *Harbinger*: humanos, cubilines y gladiators. Todos se enfrentan a los malvados vantir. Cada una de estas razas dispone de diferentes habilidades, lo que hace que la experiencia de juego varíe un tanto en función de cuál elijas. Los humanos son los más equilibrados y combinan perfectamente los ataques cerrados y los de larga distancia.



Si colocas sabiamente las minas, puedes ahorrarte algunos disgustos.

Los cubilines son una raza alienígena especializada en controlar la energía. Son los más dotados en ataques a distancia y los más débiles en las distancias cortas. Por último, están los gladiators, mitad hombres, mitad máquinas. Son excepcionales en el cuerpo a cuerpo, aunque dejan bastante que desear cuando los enemigos no les encaran. Pese a que el sistema elegido para equilibrar las razas sea del todo evidente y nada original, funciona bien en la práctica y las misiones presentadas varían si las afrontamos con una u otra raza.

Silverback no parece haberse propuesto introducir grandes cambios en la fórmula que



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL		✓

Multijugador

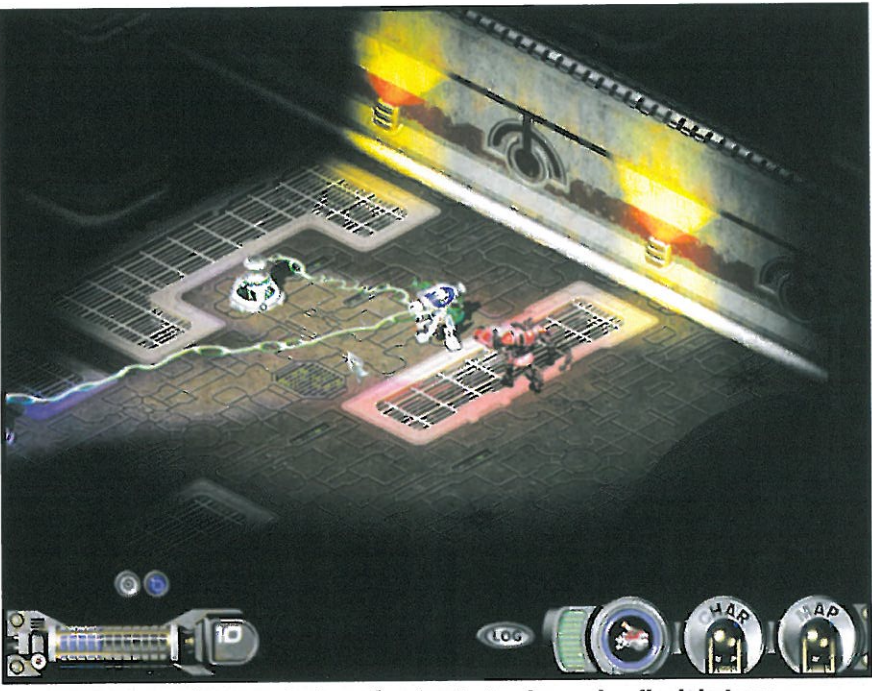
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés.

VEREDICTO

Harbinger no esconde en absoluto sus intenciones. Su gran apuesta pasa por parecerse a *Diablo II*, y la reproducción detallada del modelo es realmente fidedigna. Entretenimiento rápido e inmediato con una fórmula probada y contrastada. Abstenerse los que quedaron empachados con el original.

6



Llegado a ciertos lugares, te tocará enfrentarte al enemigo final de turno.

CARA A CARA

Tenía que ocurrir: *Harbinger* pide a gritos ser comparado con *Diablo II*. Cierto es que comparar un recién llegado con uno de los juegos más vendidos de los últimos años puede parecer juego sucio, pero los dos compiten en la misma categoría y en la misma estantería.

SELECCIÓN DE PERSONAJES





Influye decisivamente en la manera de jugar durante toda la aventura. En ambos juegos, se han diferenciado de forma notable las características de cada raza. *Diablo II* gana en número de posibilidades y en grado de distinción entre razas. Tanto para *Diablo*.





CONTROL EN JUEGO

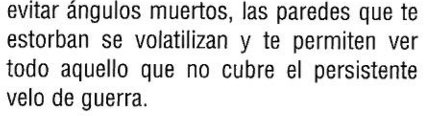
Diablo II es un portento de jugabilidad. Ningún juego se ha acercado a su facilidad de uso y comodidad de manejo de todas las acciones disponibles. *Harbinger* imita su sistema de acceso a los menús y la forma de realizar algunas acciones rápidas. De nuevo, punto para Diablo.

MOMENTOS DE ACCIÓN





Tu ratón sufrirá de lo lindo con ambos juegos. Quizás en *Harbinger* el uso de machaqueo compulsivo está menos acentuado que en el título de Blizzard. Por contra, el grado de especialización de un personaje avanzado está mejor conseguido en *Diablo II*. Empate técnico en este apartado.



hizo grande a *Diablo II*. Gráficamente, se ha obviado el uso de un entorno tridimensional en favor de una representación isométrica clásica. Los movimientos de los personajes y las animaciones de los elementos de los escenarios se han realizado con gráficos prerrenderizados, con lo que se consigue una ilusión de falsa tridimensionalidad. Para evitar ángulos muertos, las paredes que te estorban se volatilizan y te permiten ver todo aquello que no cubre el persistente velo de guerra.

Lo que funciona

La jugabilidad sí mantiene el tipo. Si el objetivo de *Harbinger* es mantenerte durante horas machacando el pobre ratón, no cabe duda de que lo consigue. La sucesión de combates está bien equilibrada y la progresión de tu personaje se adapta perfectamente a los requisitos de las sucesivas aventuras que debes abordar. Conseguir un personaje bien armado y poderoso es el principal aliciente para recorrer una y otra vez los cada vez más poblados pasillos de la nave prisión. Pero conseguir un personaje fuerte en *Diablo II* tenía un premio significativo del que *Harbinger* carece: el modo multijugador.

No incluir opciones para varios usuarios en un juego de este estilo implica limitarlo mucho. De poco sirve pasarte horas y horas preparando un personaje poderoso si después no puedes hacer nada más con él. Habrá que recordar a los señores de Silverback que el modo multijugador de *Diablo II* hizo posible que se convirtiera en lo que hoy es. Si nuestro objetivo es "homenajear" a un juego clásico, no tiene sentido prescindir de una de sus mejores características. Toda una pena que esa opción se haya quedado en el tintero.



Si te dejas rodear, te convertirás en una presa fácil.

Tu tarea consiste en limpiar una enorme nave prisión repleta de enemigos



Con los cubilines debes esforzarte en mantener las distancias.



Es posible incluir modificaciones en las armas y armadura.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Slitherine Strategies • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 39,95 €

CHARIOTS OF WAR

Por J. font

Volar y conquistar el mundo **son las dos obsesiones** del género humano desde el albor de los tiempos. Hoy por hoy, **lo de volar** ya **lo tenemos** más que **resuelto**. Pero **la sed de conquista permanece**, sólo que trasladada (en nuestro caso) a inofensivos contextos virtuales.

La civilización tal y como la conocemos nació entre los ríos Tigris y Éufrates hace algo menos de 6.000 años. Desde allí, prendió como una mecha de combustión lenta pero firme por todo Oriente Medio. *Chariots of War* retrata esos primeros pasos del esfuerzo civilizador, en concreto, la forma en que pequeñas facciones tribales se fueron imponiendo al resto en una sorda lucha por el control de territorios y recursos.

El juego viene a ser un remake de *Legion* en el que se han modificado aspectos gráficos y de interfaz conservando los elementos de jugabilidad básicos. Se trata de hacerse cargo de una tribu y conseguir que crezca. El énfasis está puesto en la expansión bélica, así que debes crear un ejército poderoso y atacar con él a tus vecinos en cuanto te sea posible.

Cada vez que te apoderas de un nuevo territorio, puedes construir en él y crear las condiciones para que sus habitantes sean felices. En concreto, debes proporcionarles trabajo, alimento, ocio y cultura, y no está de más darles una religión que les mantenga dóciles y cohesionados. Los edificios permiten acceder a nuevas unidades militares, incluidos los carros de guerra que dan nombre al juego.

Cosas del progreso

Chariots of War pone a tu disposición un árbol tecnológico que tiende a pasar casi desapercibido a excepción de los progresos en el arte militar. La evolución técnica sigue un proceso muy sencillo: buena parte de los edificios que puedes construir son simples mejoras de los ya existentes, no tienes la posibilidad de hacer que tus sabios investiguen para conseguir nuevas tecnologías o mejorar aspectos concretos de las unidades militares. Lo que sí puedes hacer es introducir mejoras en tus campamentos iniciales para convertirlos en ciudades.

El gran reto del juego pasa por que tus ciudadanos sean felices, ya que debes hacer que trabajen para asegurarte un suministro continuo de los nueve recursos del juego. Algunos de estos recursos son específicos de zonas concretas, pero los más básicos (alimentos y material para la construcción) se pueden obtener en cualquier ciudad. Otra cosa son los metales o las piedras preciosas, que casi siempre deben obtenerse conquistando las zonas en que abundan o comerciando con tus excedentes. Esto último puede hacerse en un mercado común que se rige por las reglas de la oferta y la demanda. Los resultados de tu labor comercial se actualizan al final de cada turno, y lo mismo pasa con los impuestos obtenidos.

En cuanto a diplomacia, las opciones disponibles son mínimas, ya que éste es por



Los ejércitos avanzan un tramo cada turno, siempre en función de los obstáculos.





LAS CLAVES DE LA CONQUISTA

Es sencillo: para triunfar en este juego, basta con ser un buen general y tener una cierta idea de cómo llevar un negocio.

PLANIFICA



La resolución de las batallas es totalmente estratégica. Pocas veces tienes información precisa sobre el ejército al que te vas a enfrentar. Aún así, tendrás que disponer las unidades según su valor estratégico y asignarles órdenes. Cuando acabes, alea jacta est.

EXPLOTA A CONCIENCIA

Depende de un elevado número de recursos. Comprar y vender según las necesidades de cada momento es la clave para no quedarte seco y sin margen de progreso. Controlar la producción turno a turno y equilibrar la balanza comercial son las claves.





Esta puesta al día de *Legion* te lleva a la cuna de la civilización.

definición un juego de conquista. Tus embajadores suelen limitarse a desvelar parte del mapa o ganar un poco de tiempo antes de que una civilización rival se decida a atacarte.

Tropas en danza

Tus ejércitos disponen de una gran movilidad que te permite entablar batallas en cualquier rincón del escenario. Con frecuencia, se trata de conseguir tropas cuantiosas de la forma más rápida posible y estudiar por dónde resulta más conveniente atacar al enemigo. En cuanto pasas al ataque, aparece una pantalla estratégica en la que puedes disponer a tus unidades y darles las órdenes y pautas de comportamiento pertinentes. Tus exploradores suelen darte una idea aproximada de la composición del ejército enemigo así como de los accidentes de terreno, que puedes aprovechar para obtener ventajas.

En estas fases es donde mejor se aprecian las mejoras técnicas introducidas en este título. Por ejemplo, la resolución alcanza los 1.024 x 768, con lo que se dispone de una amplia perspectiva del escenario. También se ha remodelado la interfaz, que ahora incluye listas de las unidades militares y edificios disponibles así como iconos más grandes y fácilmente identificables.

> **Parece una versión simplificada de Europa Universalis o Medieval: Total War**

Son detalles interesantes, pero no consiguen que este juego deje de parecer una versión simplificada de *Europa Universalis* o *Medieval: Total War*. Los turnos se suceden con cierta rutina: pasas de la pantalla de las ciudades a la de comercio y finalmente a guerrear, si se tercia. Y así, una y otra vez. Si andas bregado en cualquiera de los juegos anteriores, éste te sabrá a poco.



Los diplomáticos no son garantía de estabilidad, pero algo sí ayudan.



En cuanto empieza la batalla, la suerte de tu ejército ya está echada.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Philos Labs • EDITOR: Virgin Play • PRECIO: 39,95 €

Los rebeldes del título **no sólo escapan** de la lóbrega prisión a la que han sido arrojados. **También combaten** con uñas, dientes y trucos de feriante a un tirano de nombre alemán y malas, muy malas pulgas. Ya sabes, **anarquía y cerveza fría**.

REBELS Prison Escape

Por J. Font

El argumento de *Rebels* no pasará a la historia como una de las cumbres de la originalidad. Se trata de otra historia de dictadores y resistencias a la desesperada. En concreto, manejas un grupo de cinco cautivos que debe a) fugarse y b) acabar con el tipo que les encarceló, un tal Friedrich, déspota inmisericorde.

Cada personaje dispone de habilidades específicas y los escenarios están plagados de vigilantes y soldados dispuestos a impedir que consigas tus objetivos. Pero no se trata de acción por equipos, sino de estrategia táctica basada en el sigilo, la infiltración y el sabotaje.

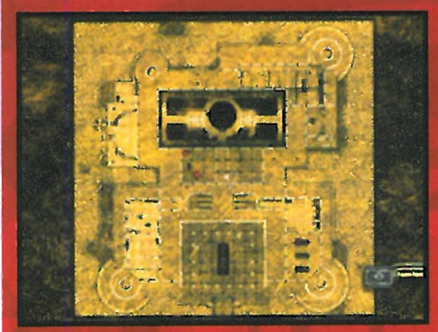
El líder de la resistencia es un tal Blake, el primero en fugarse y el encargado de reunir al resto de rebeldes. Poco a poco, a través de los seis escenarios del juego, va rescatando a sus compañeros. No es que sean muchos escenarios, pero todos ellos constan de distintos niveles, lo que garantiza un número razonable de horas de juego. Dispones de cierta libertad para moverte por ellos, aunque la asignación de objetivos concretos da al juego un claro carácter lineal.

Todo por el equipo

Los compañeros de Blake son Jeffrey, un genio de la mecánica; Jonah, hipnotizador; Alicia, sigilosa y seductora, y Alexandro, transformista, ilusionista e imitador de sonidos. Algunos de ellos precisan de objetos determinados para sacar partido de sus habilidades. Éstos se almacenan en su inventario y pueden recogerse puntualmente registrando a enemigos caídos.

Aunque la base del juego es el sigilo, el hecho de que te descubran no es sinónimo de muerte instantánea, ya que puedes intentar huir. Entre los enemigos, encontrarás distintos comportamientos: algunos de ellos no pueden ser noqueados y no todos se distraen con la misma facilidad o caen en el mismo tipo de trampas.

Como ves, casi todo en este juego se ciñe a fórmulas ya conocidas desde la aparición de *Commandos* y que cada vez parecen menos revolucionarias. Los desarrolladores han apostado sobre seguro, pero fallan en su incapacidad para ofrecer algún detalle original.



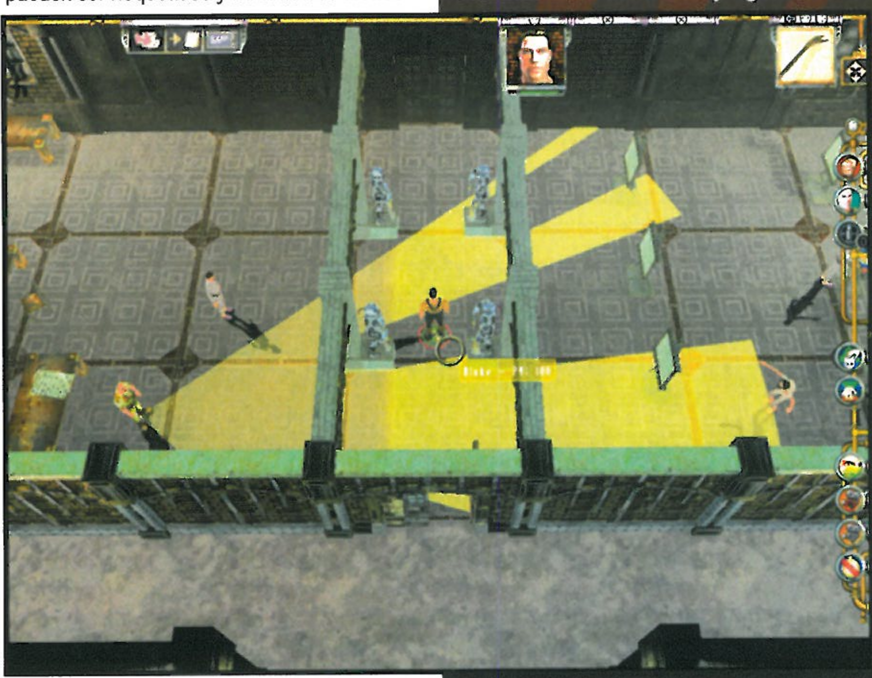
El mapa te facilita información para trazar el camino a seguir.



¿Será Jonah capaz de hipnotizar al loro?



Esconderse de las miradas de los chivatos es la tónica del juego.



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Cryo interactive • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 €

THORGAL

Por G. Masnou

La maldición de Odín

Cryo Interactive **se va al otro barrio no sin antes** soltar los últimos coletazos agónicos. Uno de ellos es *Thorgal*, **una aventura gráfica que** huye del dudoso libro de estilo de la compañía gala y **apuesta por fórmulas tradicionales** de una cierta eficacia.



La interfaz invisible no es ninguna maravilla, pero cumple su función.

Cuatro de julio de 2002. 35 millones de dólares de deuda dan al traste con Cryo Interactive. Crónica de una muerte anunciada. La compañía llevaba lustros tropezando con la misma piedra: aventuras gráficas en primera persona de factura técnica en general pobre, tramas psicodélicas y desarrollo tedioso. Por aquellas paradojas del destino, una de las mejores obras de estos estudios llega España ahora, cuando sus creadores ya llevan meses dedicándose a otra cosa.

En *Thorgal*, la perspectiva ha pasado de primera a tercera persona. La interfaz ha sido remodelada y simplificada para que puedas hacerte cargo de todo con el ratón, se han pulido los gráficos y pasado los personajes a 3D. La trama es absorbente y resulta descifrable para cualquier persona del planeta Tierra. Los puzzles siguen sin ser originales, pero sí tienen una cierta lógica. En resumidas cuentas, que los desarrolladores tomaron buena nota de lo que aportaban las mejores aventuras gráficas presentes en el mercado y fueron capaces de oponer algo de un nivel al menos comparable.



Marcado por su pasado

No obstante, tampoco es cuestión de lanzar las campanas al vuelo, ya que muchos de los graves defectos de este tipo de aventuras siguen presentes. En especial, se reproducen con sospechosa insistencia los problemas técnicos. Las superficies se superponen entre sí a causa de una pésima detección de colisiones, abundan los escenarios vacíos, sin apenas objetos con los que interactuar, los diálogos con los demás personajes carecen de chispa, el desarrollo resulta excesivamente lineal, el sentido del humor brilla por su ausencia y el nivel de dificultad es tan ridículo que el jugador experto resolverá en una tarde los problemas del guerrero Thorgal Aegirson, vikingo en busca de su familia.

Haciendo balance, el juego se perfila como un entretenimiento muy menor, divertido a ratos y con una cierta capacidad para calmar la sed aventurera mientras esperamos la llegada de algunos buenos títulos que se insinúan en el horizonte.



La aventura puede completarse en un número muy limitado de horas.





El desarrollo del juego resulta demasiado lineal y la dificultad es escasa.

VEREDICTO

Demasiado tarde para Cryo. Una de las mejores aventuras de la compañía francesa se queda corta frente a títulos también galos como *Syberia* o *Post Mortem*. No obstante, dado lo exiguo de la oferta actual, es una opción a tener en cuenta para ir haciendo boca de cara a títulos mayores aún por llegar.

5

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Cyanide • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 29,95 €

HORSE RACING MANAGER

Los creadores de la serie ***Cycling Manager* vuelven** a la carga **con un** original **manager** ambientado en el complejo mundo **de** las **carreras de caballos**. Siéntate, saca la calculadora, ponte el último capítulo de *Bonanza* y haz de tu cuadra una leyenda.

Por D. Valverde

Sin más precedentes que el lejano (y fallido) *Stable Masters*, *Horse Racing Manager* se ha propuesto crear una comunidad virtual de jinetes de teclado y ratón. Este juego de gestión deportiva de la compañía francesa Cyanide parece tomar prestados elementos de *Championship Manager* con el fin de crear un entorno de gestión profundo y versátil que mantenga al jugador hipnotizado delante del monitor durante horas y horas. Pero lo consigue sólo a medias.

De los tres modos de juego que puedes elegir (Cuadra, Carrera o Apuesta), sólo el primero es realmente interesante y capaz de ofrecer un auténtico reto al jugador más exigente. En él, te haces cargo de la actividad de un establo, desde la contratación del personal y la cría o la compra-venta de caballos a la construcción de nuevos equipamientos, la participación en carreras de prestigio... En fin, todo lo que un propietario de una gran cuadra está obligado a hacer en los ratos que no se dedique a cepillar los dientes a su caballo preferido. Los dos modos restantes, en los que tienes la oportunidad de ponerte en la piel de un jockey o de un profesional de las apuestas, son muy limitados y carecen de la profundidad y de la variedad necesarias.

¿Alma de jockey?

El título de Cyanide, con su considerable base de datos y su lenguaje técnico particular, está pensado para satisfacer a los incondicionales de la hípica, pero no pretende ir mucho más allá. La simulación 3D de las carreras dista mucho de ofrecer una recreación fidedigna de las mismas y su desarrollo resulta demasiado simplificado y austero.

Horse Racing Manager no es un título al alcance de todo el mundo. Por su dificultad y por sus considerables posibilidades de gestión se puede convertir en una opción interesante (y curiosa) para los amantes de las carreras de caballos y los gestores todo terreno, los que incluso disfrutarían administrando una plantación de berenjenas transgénicas.



No, no es *Theme Park*. Es la pantalla de construcción de tu establo.



Mima a tus caballos y conviértelos en campeones invencibles.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: X — LAN: 20 — Internet: 20

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: X



VEREDICTO

Un título de los que despiertan pasiones encontradas. Tal vez sea capaz de entusiasmar y seducir a los incondicionales de la hípica, pero aburrirá sin remedio a los que no conozcan nada de ese complejo mundo o no compartan la fórmula pausada y reflexiva de los juegos de gestión.

5,5



La resistencia del caballo es un factor clave en las carreras.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Hexacto • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 €

KASPAROV CHESSMATE

Por M. Echarri

Ajedrecista, **acabas de encontrar la horma** de tu zapato. **La propuesta** de Hexacto Games **es que contrates a un jugador de ajedrez** de élite (2700 puntos de ELO), te lo lleves a casa **y lo conviertas en tu rival de guardia** y tu instructor personal.



El menú de partidas a revisar incluye muchas jugadas por Kasparov.

Eso sí, habrás contratado a un instructor que no destaca por su capacidad pedagógica. Te enseñará a base de infringirte crueles derrotas, pero será incapaz de indicarte por qué pierdes ni te explicará conceptos claves de manera completa e intuitiva. Si se lo pides, te dirá cuál es la jugada que debes hacer a continuación, pero sin explicarte por qué. Es decir, que te ganará mucho y te enseñará muy poco.

Si el aprendizaje a base de acumular derrotas no te convence del todo, puedes pedirle que quite el pie del acelerador, que se disfrace para ti de jugador de 2500, 2300 o 1200 puntos de ELO. Seguirás enfrentándote a Ruffian, el potente microprocesador en que se basa el juego, pero la máquina creará para ti una serie de perfiles imaginarios con su nombre, su cara y su dichoso montón de puntos de ELO. Esta forma de regular el nivel de dificultad funciona sólo a medias, porque la máquina no cambia su estilo de juego, se limita a cometer errores deliberados de vez en cuando para que tengas la oportunidad de aprovecharlos.

Modo historia

Esta filosofía es llevada a la máxima expresión en el modo Club Kasparov, la única opción más o menos original del juego (junto con la posibilidad de transferir partidas a Pocket PC o Palm). En él, ingresas con un ELO de 1200 en un club virtual con más de 40 miembros. Debes ir enfrentándote a ellos en una serie de competiciones sociales y progresar todo lo que puedas con el objetivo de enfrentarte algún día al número 1 de tu club, el mismísimo Garry Kasparov. Si te hartas de naufragar contra rivales de silicio, puedes darte de alta para jugar on line en un servidor no muy concurrido en el que te será difícil encontrar jugadores de tu nivel.

Pese a sus limitaciones, *Kasparov Chessmate* cumple con lo esencial: te permite jugar a ajedrez siempre que quieras y contra rivales de fuerza variable. Pero no consigue ayudarte a progresar de manera intuitiva y le falta la profundidad, elegancia en el diseño y la riqueza de opciones de *Chessmaster 9000*, el programa que más se ha acercado hasta ahora al juego de ajedrez ideal.



El tipo de la izquierda es Garry Kasparov, el Maradona del ajedrez.



VEREDICTO

Un programa que da el pego en las distancias cortas (después de todo, permite jugar buenas partidas de ajedrez) y naufraga con cierto estrépito si te da por profundizar en él. Ni enseña a jugar de manera intuitiva ni tiene una oferta de modos de juego comparable a la de la competencia. Correcto, sin más.

5,5



El afgano Game Live contra un tal Miguel.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Cryo interactive • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 €

Francia es la patria de las **aventuras a la europea**: clásicas, sofisticadas y con ambientaciones exóticas. Del país vecino nos han llegado **grandes juegos** como *Alone in the Dark*, *Fade to Black* o *Little Big Adventure* **y juegos a secas, como** *Druuna*, *Atlantis* o ***Salammbô***.

SALAMMBÔ



Los puzzles resultan demasiado sencillos y poco originales.

Por G. Masnou

Si *Thorgal* es la cara de Cryo Interactive, *Salammbô* es la cruz. Esta adaptación del cómic de Phillippe Druillet reúne en dos CD la mayoría de los defectos de la fórmula de juego patentada por la compañía francesa. Se trata de una aventura gráfica en primera persona que pone al jugador en la piel del esclavo Spendius. Este tipo pasa por una serie de infortunios que tienen que ver con una bella princesa llamada Salammbô, un trabajo no recompensado y un asedio a la ciudad de Cartago. Su objetivo: salvar su pellejo y, si le da tiempo, hacerse con los favores de la bella princesa.

La princesa Salammbô en todo su esplendor.

Este prometedor punto de partida se da de bruces con la dura realidad en cuanto ejecutas el juego. Difuminados entornos 2D de estética barroca, tiempos de carga eternos, animaciones de la edad de piedra y personajes horriblemente diseñados, gentileza del Omni 3D, un motor gráfico con más de siete años a cuestas al que ya le ha llegado la hora de jubilarse. La interfaz de apuntar y hacer clic tampoco está a la altura de las circunstancias. El sistema de desplazamiento resulta incómodo y encontrar los objetos esparcidos por el escenario es más una cuestión de fortuna y fe que de agudeza visual.

Deslices a discreción

Pero bueno, todo lo anterior podría tener un pase si *Salammbô* cumpliese con el mínimo exigible a cualquier juego de aventuras que se precie: un desarrollo atractivo y absorbente. Sin embargo, no es así. La trama resulta exageradamente lineal, los puzzles no suponen un reto serio ni siquiera para los jugadores primerizos, los diálogos son repetitivos hasta decir basta y los personajes que deambulan por los alrededores de Cartago carecen de interés alguno. Ni siquiera la duración juega a favor de la obra de Cryo: menos de seis horas bastan para poner punto y final a las aventuras de Spendius.

Resumiendo, un producto pobre del que sólo disfrutarán los fans más acérrimos de una fórmula de juego cuya vigencia caducó hace años. Ya va siendo hora de pasar página.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — 12+ (www.pegi.info)

Mínimo: PII 333; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ — LAN ✗ — Internet ✗

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Aquellos que en su día se lo pasaron en grande con títulos como *Atlantis III* o *China* encontrarán en *Salammbô* el mismo tipo de entretenimiento. El resto, tal vez deban plantearse gastar sus ahorros en aventuras mucho más atractivas y solventes, como *Myst III: Exile* o *Post Mortem*.

3,5



El diseño de los personajes es un puro ejercicio de psicodelia barroca.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** New World Computing • **EDITOR:** Virgin play • **PRECIO:** 23,95 €

Heroes of Might and Magic IV
WINDS OF WAR

Los vientos soplan de muchas maneras y desde muchos lugares. **Hay vientos de guerra**, vientos del norte, vientos hipohuracanados **e incluso vientos gástricos**. Eso sí, en la serie *Heroes IV* **hay unos vientos que no soplan** ni por casualidad: **los vientos del cambio**.

Por O. García



Estos simpáticos bichotes son una de las escasas unidades nuevas de la expansión.



Los frenéticos rechinadientes en acción. Unas criaturas poco domesticables.

Tal vez sea cosa de los tiempos que corren. Tal vez se deba a la coyuntura económica de 3DO, abocada a una bancarrota inminente, con lo que New World Computing necesita capital rápido y fácil. O tal vez sea, al fin y al cabo, que el arte de exprimir naranjas sigue siendo tan válido ahora como entonces. El hecho es que la mítica saga *Heroes of Might and Magic* se va acercando cada vez más hacia el tedio y el apoltronamiento. Por desgracia, porque era una buena saga. Como mínimo, un buen sistema de juego, de probada adicción, por mucho que se basara en (y mejorara) otros títulos de la estrategia por turnos que ya habían aparecido cuando nació el primer retoño en 1995.

Posiblemente, la forma más sencilla de realizar el análisis de *Winds of War* sería coger el texto que apareció en GL 25 sobre la anterior ampliación, *The Gathering Storm*, y limitarse a un copiar y pegar. Bastaría con cambiar un nombre aquí, un numerito allá, y Santas Pascuas.

Déjà vu

Seis campañas nuevas, con cinco héroes nuevos cuyas aventuras acaban confluyendo en la sexta (y última) campaña. Tres unidades nuevas (una menos que en *The Gathering Storm*), incorporadas sin tener en cuenta cuestiones de equilibrio entre razas ni nada parecido. Además, ni las unidades ni los héroes tienen una pizca de carisma. Sus nombres levantan más risas que admiración, ya sea fruto de una traducción dudosa (hay una bestia llamada Frenético Rechinadientes) o de la pésima inventiva de los guionistas (un héroe se llama Erutan Revol, simple inversión en inglés de un "amante de la naturaleza", y otro es un galáctico Barón Von Tarkin...).

Por si fuera poco, el vídeo de presentación ni siquiera incluye una triste animación. Todo se crea mediante unas ilustraciones de dudosa calidad que relatan (?) la historia de los cinco invasores del reino de Channon.

Y claro, sin aportar nada nuevo al sistema de juego, sin aportar variedad, carisma ni calidad gráfica, lo único que te queda son las inagotables horas de juego. Ya sea con las seis campañas o con los más de 20 escenarios nuevos. Muchísimas horas más para una fórmula eficaz pero demasiado exprimida.





En los escenarios de *Winds of War* se aprecia que el universo *Heroes* sigue tan frondoso como siempre.



ACCIÓN

Por J. Ripoll



Las mejores interrupciones

El juego está instalado. Se carga. Vemos pantallas con logos y un fundido en negro. Esc. Esc. Queremos el juego. Ahora sí empieza. Lo hace con un plano general de una gran nave cruzando vete a saber qué constelación galáctica. Le sigue otro plano interminable que nos conduce hasta el interior de la nave. Luego, diálogo entre mutante y humano o variantes a elegir. En muchos casos, antes, mucho antes de que mutante y humano den por concluido el diálogo, el jugador lo habrá hecho por ellos. De nuevo, Esc.

Secuencias de vídeo como ésa llevan años siendo consideradas un estorbo por demasiadas personas que siguen sin encontrarles sentido. Algunos títulos le niegan la posibilidad al usuario de prescindir de las secuencias de vídeo, gran error, y otros se empeñan en convertir al jugador en espectador justo en el momento más climático de la misión (*Enter the Matrix*), error más grande. Y los hay que permiten pequeños movimientos de cámara para hacer más digerible la secuencia de vídeo (*MGS2*), algo que de poco sirve. Lo que deberían tener claro todos es que las secuencias de vídeo sólo tienen interés cuando el propio argumento del juego lo tiene, y queda por ver si la mejor forma de presentar dicho argumento es a través de una secuencia no interactiva.

Half-Life 2 carecerá de vídeos, y éstos no serán más que simple anécdota en Doom III o Halo

De momento, Ion Storm recupera el sistema de selección de diálogos utilizado en el primer *Deus Ex* para desarrollar su secuela; Valve ha anunciado que *Half-Life 2* carecerá de vídeos, y éstos no serán más que simple anécdota en *Doom III o Halo*.

En pocos meses, sabremos si las secuencias de vídeo han encontrado su lugar en el videojuego. La respuesta estará en las grandes producciones, obligadas a innovar en tecnología pero también en concepto. ■

jripoll@ixo.es

ESTRATEGIA



Por J. Font

Hassabis, el estratega

El panorama de la estrategia en tiempo real está lleno de juegos fieles a la fórmula patentada por Westwood con *Dune*. Aun así, no han faltado títulos capaces de aportar nuevas e interesantes variaciones a la patente original. Es el caso de los juegos de Bullfrog, empezando por *Syndicate Wars* y siguiendo con simuladores de dios como *Dungeon Keeper* o *Black & White*. En la compañía de la rana, coincidieron durante varios años dos de los profesionales más innovadores de la industria virtual: Demis Hassabis y Peter Molyneux.

En la actualidad, Hassabis tiene su propia compañía y anda embarcado en dos proyectos caracterizados por la firme voluntad de innovar: *Republic: The Revolution* y *Evil Genius*. En el primero de ellos, encarnarás a un personaje dispuesto a llegar a presidente de una república con la ayuda de cinco secuaces. Entre sus virtudes destacan unas excepcionales pautas de inteligencia artificial y que abandona la típica vista isométrica en favor de la tercera persona. El segundo te convertirá en un genio del mal como el Doctor No de James Bond o el Doctor Maligno de Austin Powers. En él deberás construir tu base y defenderla de ataques de espías y unidades especiales. Podrás llenar tu base de trampas al estilo de un célebre juego para PSX llamado *Kagero: Deception* y enviar espías a por tecnología o personajes con habilidades especiales. No faltarán objetivos descabellados, como apoderarse de la torre Eiffel o secuestrar estrellas de cine. Sin duda, una visión nueva sobre el crimen organizado y, cómo no, la estrategia. ■

Demis Hassabis anda embarcado en dos proyectos caracterizados por la firme voluntad de innovar



j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

La hora del cambio

La posibilidad de personalizar, modificar y alterar las características de un juego sin limitación alguna sigue siendo territorio casi virgen en el género de aventuras. Pese a todo, hay serios indicios de que esto está a punto de cambiar. Los aventureros virtuales queremos tener control absoluto sobre nuestras aventuras. Queremos programas de edición gratuitos que, con un esfuerzo mínimo y sin exigir nociones de programación, permitan añadir nuevos gráficos y sonidos, cambiar el guión, los personajes y las reglas del juego o incluir representaciones de nuestra presencia física en el mundo virtual.

Queremos programas de edición gratuitos que permitan añadir nuevos gráficos y sonidos o cambiar el guión

Tal vez esto no era posible unos años atrás (en la era de los poco dúctiles gráficos 2D). Sin embargo, en el horizonte asoman títulos completamente tridimensionales que deberían hacer posible este cambio. LucasArts (*Sam & Max 2*, *Full Throttle 2*), Revolution (*Broken Sword 3*), Funcom (*The Longest Journey 2*) o Cyan (*Uru: Ages Beyond Myst*) deben plantearse de una vez el reto ya aceptado por compañías como id Software, Red Storm, Legend Entertainment y tantas otras: ofrecer libre acceso al código original. En menos que canta un gallo, la Red se llenaría de añadidos, remakes y nuevos niveles creados por los propios jugadores, la popularidad del género de aventuras subiría varios enteros y las compañías mejorarían sus exiguas ventas.

Entonces, ¿dónde está el problema? La industria del videojuego se ha convertido en una jungla. Para sobrevivir en ella hay que ofrecer algo más que un correcto modo de partida en solitario de ocho horas. Hay que mostrar capacidad de adaptación. Señores creadores de juegos de aventuras, toca mover pieza. ■

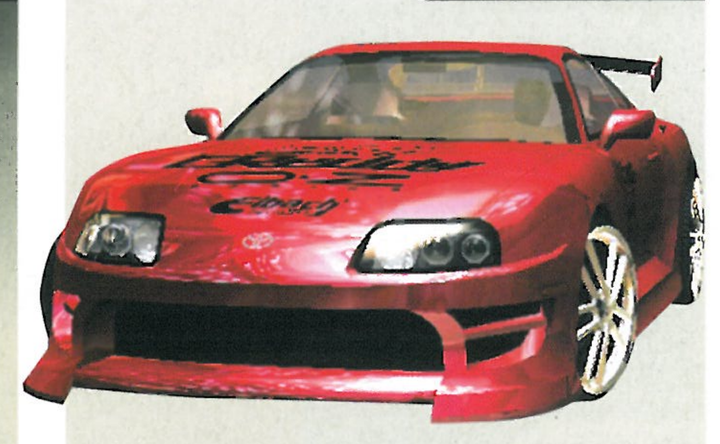


■ gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra



Llega el tuning

Una de las prácticas más apasionantes del mundo del motor es la conocida como *tuning*. Así se identifican las modificaciones y cambios específicos realizados en los vehículos. Motorización, potencia, filtros y suspensiones otorgan bríos renovados a cualquier coche, pero hay más. Para que resulte difícil resistirse, también se renuevan las llantas, faldones, pinturas metalizadas, carrocerías, embellecedores, volantes y tapicerías.

De esta manera, dejas de tener un coche de serie para conducir un *buga* tremendamente molón, la envidia de tus amigos. Esta moda no acaba de encontrar su hueco en el mundo del videojuego. Sí, hay títulos con opciones de taller para interiores y exteriores, pero ninguno que se adapte a la filosofía del *tuning*.

Varias compañías están a punto de editar juegos que explotarán la moda del tuning automovilístico

Estuvieron cerca los *Drag Racing* de Bethesda, juegos de distribución muy limitada fuera de Norteamérica y con competiciones (en línea recta) desconocidas por estos lares. Será por ello que varias compañías comenzarán a explotar muy pronto el filón que aquí se esconde. Es el caso de Ubi Soft con *Downtown Run*, Take Two con *Midnight Club II* y sobre todo EA con *Need for Speed: Underground*, que causó sensación en la última E3.

Con las carreras callejeras de trasfondo, *Underground* pondrá en tus manos algunos de los deportivos urbanos más atractivos del momento (Mitsubishi, Subaru, Toyota...). Suficiente para empezar, pero será cuando comiences a ganar dinero y modificar el coche cuando saborees la salsa del producto: cambios de capó, anchos de neumático, centímetros de altura y nuevos retrovisores para disfrutar de vertiginosas velocidades con efectos visuales creados por el diseñador de la carrera de vainas del film *Star Wars: Episodio I*. ■

■ aguerra@ixo.es

DEPORTES

Por A. Jiménez

Lo que queda

Es difícil analizar un videojuego, porque es el tiempo quien de verdad dicta sentencia. Lo que a primera vista parece el no va más puede acabar en la papelera de reciclaje en tan solo unas semanas. Y viceversa, porque también hay juegos que crecen en el recuerdo. Puesto que con esta columna paso el testigo a un compañero, me gustaría despedirme haciendo un breve repaso a mi trayectoria como jugador de programas deportivos a través de los títulos que, pese al tiempo transcurrido, aún permanecen en mi disco duro.

Me gustaría despedirme haciendo un breve repaso de los títulos deportivos que aún permanecen en mi disco duro

Con dos décadas a sus espaldas, el *Track & Field* (1983) de Konami sigue tan vigente como el primer día. La imperiosa necesidad de darlo todo en cada intento de record mundial no podrá con nuestros músculos, pero sí con el tiempo.

Una rareza poco conocida es *Super Soccer* (Imagine, 1987). En los tiempos en que sólo se hablaba de *Match Day*, introdujo rutinas que afectaban la cinética de los jugadores y el balón hasta el punto de hacer un partido interesante incluso hoy día.

Otro tanto sucede con el *Kick-Off 2* (Anco, 1990) de Dino Dini, ampliamente superado por *FIFA* pero que se mantiene en la historia como un momento cumbre de los videojuegos.

Series de longevidad contrastada como *Leader Board* dieron lugar a *Links LS* (1996), el primer juego de golf en que me sentí transportado al campo gracias a unos gráficos y física estupendos.

Menos simulador y más épico, *NHL 98* (1997) trajo consigo la aceleración gráfica de 3dfx.

El pasado año, Sega demostró su maestría en el diseño con *Virtua Tennis*, excelente conversión de una de las mejores recreativas de todos los tiempos. Y justo a tiempo para la Navidad, EA Sports nos regaló el que considero uno de los juegos más importantes del género, *Tiger Woods PGA Tour 2003*. ■

ajimenez@ixo.es

ROL



Por J.J. Cid

Soluciones diplomáticas

Cada cierto tiempo, la polémica sobre si los juegos de rol son una escuela de psicópatas en potencia reaparece en los medios de comunicación. El argumento recurrente es que el rol, tanto de tablero como virtual, destila violencia. Cualquiera que haya jugado estos juegos sabe que eso no es cierto, que el rol no es violento de por sí, aunque sí es cierto que en él suelen plantearse situaciones interactivas que los jugadores pueden resolver usando la violencia (ficticia).

¿Significa eso que los usuarios demandamos violencia en nuestros juegos? Puede ser. Lo cierto es que mostrar violencia no tiene por qué generarla. La sociedad permite ciertos grados en la representación de la violencia justificándolos como una válvula de escape poco dañina para los individuos que la contemplan. Pero en los juegos no somos meros espectadores, nosotros actuamos. ¿Seremos violentos?

Las soluciones diplomáticas tienen poco sitio en los juegos de rol

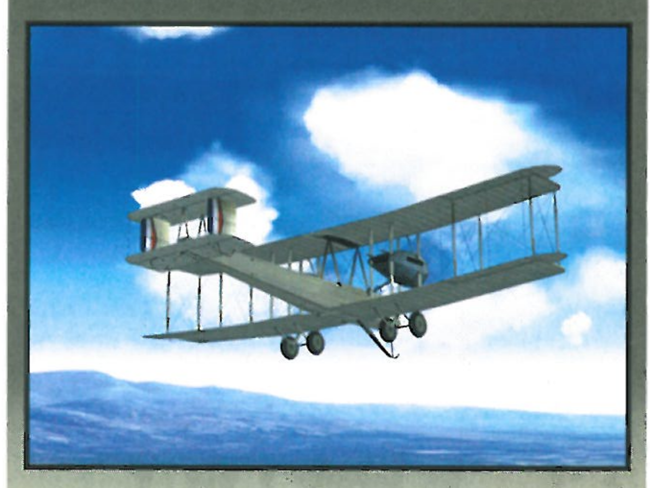
Los juegos de rol, por encima de todo, deben otorgar libertad de acción. El jugador debe tener a su alcance un ramillete de opciones que le permitan representar de manera flexible el rol que ha elegido. Si lo pensamos, casi todos los roles que se plantean al jugador tienen naturaleza violenta. Sólo en juegos como *Arcanum* o *Fallout* podemos terminar nuestra aventura sin recurrir a la violencia.

Las soluciones diplomáticas tienen poco sitio en nuestros juegos. Aparecen como mero maquillaje que justifica algunas características de los personajes, pero nunca como una opción determinante en el juego. Sí, parece que, en la práctica, violencia y rol van de la mano. Pero no olvidemos que estos dos términos se enmarcan en un contexto muy claro que es el que les da sentido: el de la ficción. ■

jjcid@ixo.es



Por M.A. "Gadget" González



Operación Triunfo

Las conclusiones tras lo visto en la E3 de Los Ángeles, la mayor feria de la industria de entretenimiento electrónico, son contundentes: la simulación brilló por su ausencia. Una vez más, hay que decir que el género entra en fase de respiración asistida.

Con tan sólo tres nuevos proyectos dignos de poder encasillarse en este apartado (*Flight Simulator 2004*, *LOMAC* y *Fair Strike*), parece ser que la simulación de vuelo ha sido definitivamente relegada. De complicado y largo desarrollo, a cargo de equipos muy especializados, los simuladores se han convertido en un producto que deja un estrecho margen de beneficios y por lo tanto han dejado de ser interesantes. Los tres nuevos títulos presentados son de clara tendencia arcade. En ellos, la representación gráfica parece importar mucho más que el realismo.

Se hace pues necesaria una *Operación Triunfo* que reflote el interés de la industria por el género. Modelos físicos intercambiables, terrenos universales, bases de datos comunes sobre motores, armas y aviones, todos ellos en formatos estandarizados, permitirían a los desarrolladores seguir un sistema de "cortar y pegar" que agilizaría el proceso de creación de sus juegos y garantizaría una calidad mínima.

Una vez más, hay que decir que el género entra en fase de respiración asistida

Por desgracia, pocas son las empresas que se atreven a lanzar sus productos con un formato realmente abierto y todavía menos las que acuden a otras empresas especializadas para adquirir los materiales de construcción para sus simuladores. Esperemos que la actual tendencia cambie en un futuro próximo, o el simulador realista se convertirá irremediablemente en una especie en vías de extinción. ■

magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

¿Me copias?

Puede que llegue el día en que la capacidad de comunicación humana haya evolucionado tanto que no hagan falta palabras ni contacto visual para entendernos. Mientras, tenemos que conformarnos con lo que hay, que no es poco. Si no, que se lo digan a la cada vez mayor cantidad de jugadores que deciden sacar provecho de las posibilidades de comunicación que ofrecen los juegos en sus opciones multijugador. Dejando de lado los juegos de rol masivo, donde las ventanas de diálogo acaban siendo usadas como chat, son los juegos de acción los que más han progresado en este terreno.

Cada vez más jugadores sacan provecho de las posibilidades de comunicación que ofrecen las opciones multijugador

Cuando en la Red reinaban *Quake* o *Unreal Tournament*, la forma de destacar consistía en ser más rápido que el resto. Pero de un tiempo a esta parte, se están imponiendo los juegos de acción táctica, mucho más pausados, que dejan margen a una estrategia más elaborada en la que la comunicación se convierte en pieza fundamental. En su día, juegos como *Rainbow Six* ya experimentaron con la comunicación por voz a través de su propio software, pero ha sido *Counter Strike* el que ha popularizado esta opción, sobre todo entre los jugadores más experimentados. Es frecuente también contar con la opción de dar órdenes prefijadas a través de accesos directos del teclado.

En cualquier caso, los que jueguen habitualmente a *Battlefield 1942*, *Vietcong* o *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory* habrán podido comprobar cómo en ocasiones pequeños grupos de jugadores son capaces de enfrentarse y salir victoriosos de contiendas en inferioridad de condiciones. La coordinación que se llega a alcanzar simplemente solicitando ataques aéreos, pidiendo fuego de cobertura o dando instrucciones de viva voz es tal que los que lo prueban ya nunca quieren jugar sin comunicarse. ■



s.sanchez@ixo.es

Este mes, **buceamos en la historia reciente** de las aventuras, la estrategia en tiempo real o la simulación de combate **para informarte de la reedición de muy buenos títulos** a precios interesantes. **Toma nota,** porque la oferta da para tirar algún que otro cohete.

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

FICHA

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Péndulo Estudios
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 9,95 €



De auténtico chollo puede calificarse esta reedición de *Runaway* a menos de diez euros. El juego se está exportando con notable éxito. Por ejemplo, está entre los más vendidos en Francia, un país que sabe valorar las buenas aventuras. La obra maestra de Péndulo Estudios supo jugar con inteligencia y buen gusto la carta de la nostalgia. Con ecos del primer *Broken Sword*, una estética clásica y una historia absorbente y bien contada, la compañía española facturó una de las pocas aventuras gráficas recientes que pueden compararse con la saga *Monkey Island*. El juego se basa en las andanzas de Brian, un estudiante neoyorquino en cuyo camino acaba de cruzarse Gina, escultural bailarina de *striptease* y novia de un peligroso gángster. El resto, compañeros, es historia viva de las aventuras gráficas de hoy y de siempre.

BEACH LIFE

Beach Life te sumerge en el mundo de la gestión caribeña. A diferencia de *Tropico*, prescinde de intrigas políticas y se centra en la construcción de complejos hoteleros. A golpe de menú de decisiones, debes conseguir que tus dominios se conviertan en un lugar atractivo y exótico en el que los turistas occidentales gasten dinero a espuertas.
Género: Estrategia · Precio: 17,95 €



BOORP'S BALLS

El malvado primo de Boorp te somete a una de esas torturas tan adictivas como desesperantes: una lluvia de bolas multicolores sobre tu cabeza. Debes intentar que no toquen el suelo, ya que te va la vida (virtual) en ello. Se trata de pensar deprisa e ir agudizando tus reflejos. En fin, uno de esos arcade que luego te impiden dormir por las noches.
Género: Arcade · Precio: 9,95 €



COMBAT MISSION

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Battlefront
EDITOR: Proein
PRECIO: 17,95 €

Un absorbente juego de estrategia que nos sumerge en cuerpo y alma en los acontecimientos que rodearon el Día D. Los turnos se encargan de ofrecer el grado de profundidad que todo verdadero estratega necesita.





Sin embargo, a diferencia de otros juegos que apuestan por tan sólido y vetusto sistema, *Combat Mission* permite planear los turnos con calma y ejecutarlos después en tiempo real. Así, además de disfrutar los placeres de la planificación, se nos permite asistir también a algo de genuino espectáculo. Otro acierto de este juego más que notable es su capacidad para combinar gráficos 3D con jugabilidad sesuda y pausada. Estos gráficos pueden parecer algo toscos, pero cumplen con solvencia su cometido.

AGE OF EMPIRES EDICIÓN GOLD



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Ensemble Studios
EDITOR: Ubi Soft
PRECIO: 9,95 €



El clásico por excelencia de la estrategia en tiempo real en una edición de precio más que asequible que incluye además la expansión *El auge de Roma*. En él, puedes darte un verdadero festín de estrategia histórica: 10.000 años, desde la Edad de Piedra a los últimos coletazos del Imperio Romano. Empiezas controlando a una tribu de esforzados cavernícolas y puedes seguir el desarrollo de 16 grandes civilizaciones históricas, desde Egipto y Babilonia a Cartago o la exótica Palmira. Al principio, manejas recursos muy escasos, por lo que el juego transmite a la perfección el sentimiento de que eres tú el que consigue que tus muchachos prosperen, crezcan, se reproduzcan y se extiendan por esos mundos de Dios como la mala hierba o las manadas de cucarachas. Un referente incuestionable que conserva gran parte de su vigencia pese al tiempo transcurrido y lo mucho que ha sido imitado.



COMBAT FLIGHT SIMULATOR



GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Microsoft
EDITOR: Ubi Soft
PRECIO: 9,95 €



Hay que ver lo bien que se vuela con este célebre simulador de combates aéreos con sello de Microsoft. En su momento, marcó un hito al combinar el solvente modelo de vuelo de *Flight Simulator* con la posibilidad de liarse a tiros por los cielos de la Segunda Guerra Mundial.

Aviones históricos, combates y simulación seria se mostraron como una combinación muy digna de ser tenida en cuenta. Además, el juego resultaba muy actualizable y ampliable, algo que sabe agradecer como nadie la siempre activa comunidad de pilotos virtuales on line.

En él, es posible pilotar ocho cazas de combate, todos ellos reproducciones de modelos históricos como el Supermarine Spitfire Mark IX o el Hawker Hurricane Mk I. En la cabina de cualquiera de ellos, puedes surcar los cielos de Europa con la ametralladora a punto y combatir con el Big Ben a tus pies. Para los poco duchos en la simulación rigurosa, queda la opción de centrarse en el modo de vuelo y combate libre, que ya de por sí es una gozada.

OFF ROAD ARENA



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Octagon
EDITOR: Katana Games
PRECIO: 9,95 €

Un juego de carreras con vehículos 4x4 que se desarrolla en circuitos urbanos de ciudades norteamericanas como Houston, Chicago o Los Ángeles. Participas en una competición progresiva dividida en varias carreras. Tú mismo deberás diseñar tu aparatoso vehículo e introducirle las mejoras pertinentes. Hay en juego fastuosos trofeos y recompensas en metálico. Los 18 vehículos que puedes pilotar son variaciones de tres modelos reales cuyos parámetros y características puedes ir adaptando con libertad casi total. Además del modo arcade, basado en carreras aisladas, puedes acceder al campeonato y a una apasionante serie de carreras en red local. Las carreras ganadas dan acceso a nuevos circuitos, algunos de ellos de auténtica fantasía.





Enter the Matrix consta de una sola **campaña** que puedes jugar con cualquiera de los **dos protagonistas**: Ghost o Niobe. El juego se desarrolla de manera casi idéntica elijas al que elijas, aunque hay algunas misiones específicas para cada uno de ellos y **determinadas fases varían ligeramente** según controles a uno u otro.

ENTER THE MATRIX



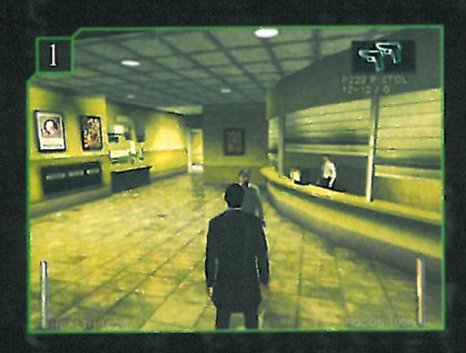
1 LA OFICINA DE CORREOS



HORA DE CERRAR

1 Noquea a los guardas del vestíbulo y camina hacia la derecha hasta llegar a la sala de los apartados de correos. Sparks, el operador de la nave, te llamará para comunicarte que el paquete que buscas se halla en el interior de la taquilla 731222.

2 Regresa al vestíbulo, gira a la derecha y encontrarás un ascensor. Se encuentra averiado así que para subir a la segunda planta habrá que encontrar un camino alternativo.



Continúa por la puerta a la derecha del ascensor, camina hasta el final del pasillo e introdúcete por la puerta situada a la izquierda de la barandilla de color amarillo. Puerta izquierda de nuevo y unas largas escaleras te llevarán hasta la zona del montacargas.

EPICENTRO

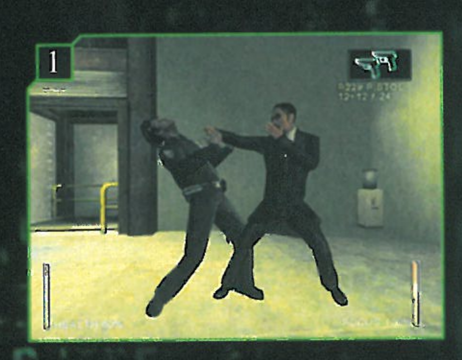
1 Baja hasta la parte inferior de la estructura de metal, dirígete a la valla situada en el otro extremo de la sala y trepa por ella. Un poco más a la izquierda, cinco guardas de seguridad desarmados vigilan el acceso al montacargas que te permitirá alcanzar la segunda planta del edificio.



LLEGADA INESPERADA

1 Llega el momento de recurrir a las armas. Varios policías te esperan en la segunda planta. Encima de una de las mesas situadas a la derecha hay un botiquín y una ametralladora SMG 9 que te irá de perlas para afrontar lo que te espera a continuación: un policía se abalanzará sobre ti conduciendo un vehículo elevador y otros dos te dispararán desde la retaguardia del vehículo.

2 Elimina en primer lugar al tipo que conduce el vehículo y ocúpate luego de los otros dos policías. Al final del pasillo, aguarda un pequeño ejército de policías agazapados en el interior de un almacén lleno de cajas de madera. Avanza con precaución y utiliza las cajas para cubrirte de los disparos. Una vez empiecen a lanzarte granadas de gas lacrimógeno, encarámate a las estanterías y camina hacia la derecha hasta llegar a una enorme valla. Sujétate a ella y desplázate a la izquierda hasta el conducto de ventilación. Olvídate de los guardas que te disparan desde la parte inferior de la sala y ve a toda velocidad a la claraboya situada unos metros al frente.



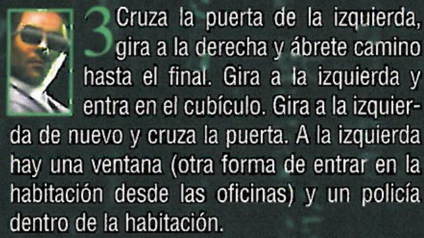
OTRO CAMINO

1 Cruza la puerta que tienes justo en frente. Recorre el almacén lleno de cajas en dirección a la puerta abierta que hay a mano izquierda. Gira a la derecha y hazte con la pistola que está en la mesa, justo enfrente. Utiliza el foco para coser a balazos al policía que hay tras la caja.

2 Pasa por la puerta de la izquierda, entra en la siguiente área llena de cajas y gira a la derecha tras la barrera amarilla. Sigue recto en dirección a la zona que está justo delante de ti. Súbete a la caja o traspasa el cristal de la oficina para llegar al otro lado. Ve evitando las cajas en zigzag y estate atento a los policías que se cruzan en tu camino.



3 Gira a la izquierda y deshazte de los policías de la siguiente área. Sube las escaleras hasta el final y cruza la cinta.



3 Cruza la puerta de la izquierda, gira a la derecha y ábrete camino hasta el final. Gira a la izquierda y entra en el cubículo. Gira a la izquierda de nuevo y cruza la puerta. A la izquierda hay una ventana (otra forma de entrar en la habitación desde las oficinas) y un policía dentro de la habitación.

4 Sigue a la derecha y entra cuando puedas en la zona izquierda de la planta baja. Ve hacia la puerta que hay cerca de la barrera amarilla. Vuelve hacia el área de las cajas y hacia la puerta. Hay un botiquín allí. Pulsa el botón rojo de la derecha y luego gira a la izquierda de forma que quedes orientado hacia la dirección de la que vienes. Dirígete a la fiesta del final del área. Cruza la puerta de la derecha.



VUELTA ATRÁS

1 Regresa al vestíbulo y recoge el ascensor hasta la sala de apartado de correos de la segunda planta. Baja la rampa y llegarás de nuevo a la sala de clasificación, donde toparás con una patrulla de policía. Un poco de foco y un uso juicioso del "modo precisión" harán que acabar con ellos sea coser y cantar.

2 Aprovecha la ocasión para practicar todo el elenco de patadas, puñetazos y defensas de que goza el juego. Camina hasta el otro extremo de la sala, salta por encima de la barandilla y pasa por la puerta de la derecha.

¡LO TENGO!

1 Ya en el vestíbulo elimina a los policías que aguardan en los alrededores del elevador y a continuación utilízalo para alcanzar la segunda planta. Llegarás a una enorme sala repleta de taquillas. Continúa hacia la izquierda y encontrarás un botiquín encima de una mesa. Sobre cada una de las taquillas hay un panel con un número grabado.

2 Ve hacia la izquierda y encontrarás la número 731222, en la que se esconde el paquete. Nada más hacerte con él, irrumpirán en la sala las fuerzas especiales de la policía y lo llenarán todo de gas lacrimógeno. Hay



que abandonar el edificio cuanto antes. El problema es que el ascensor que te permitirá abandonar el nivel está bloqueado y no se abrirá hasta que acabes con todos los integrantes de las fuerzas especiales.

3 Ponte en un lugar en que el gas no te alcance, empuña las pistolas 92FS y empieza a disparar sobre todo lo que se mueva. En menos que canta un gallo, alcanzarás la primera planta. Regresa al vestíbulo y dirígete a toda prisa hasta la puerta de salida. Nada más intentar abrirla, el sistema de seguridad saltará y todas las salidas quedarán bloqueadas.

4 ¿Recuerdas la famosa escena del primer *Matrix* en la que Neo y Trinity irrumpen en el edifico de seguridad al rescate de Morfeo? Pues lo que sucede aquí es más o menos lo mismo: decenas de policías disparando a quemarropa, columnas de cerámica saltando en mil pedazos y centenares de balas revoloteando en todas direcciones. En cuanto hayas acabado con el primer guardia se seguridad, hazte con su ametralladora SMG 9 y utilízala para acabar con el resto. Luego sube las escaleras y ve de nuevo a la plataforma metálica.

LA GRAN DISTRACCIÓN

1 Baja la rampa y entra en la sala de clasificación. Alcanzar el otro extremo te llevará a enfrentarte con una treintena de policías que asoman tras cada esquina.

2 Una buena táctica para acabar con ellos sin sufrir ni un rasguño consiste en pegar tu espalda a la pared y al más puro estilo *Metal Gear Solid*, asomar lo justo en cada esquina para poder disparar a los enemigos desde una posición a cubierto. Tras superar este pequeño infierno, sigue por la puerta de la derecha y sube la rampa.



LA HUIDA

1 Gira a la izquierda, cruza la sala de control y luego el pequeño almacén. Introdúcete por la primera puerta situada a la izquierda. Tras saltar por la ventana, alcanzarás la calle y podrás subirte al coche de Niobe.



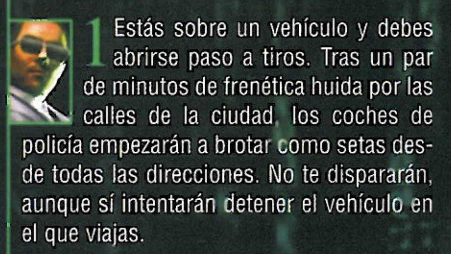
2 CONDUCCIÓN TEMERARIA

PONTE DURA



1 Sigue la dirección indicada por la flecha de la parte superior de la pantalla así como las indicación de Ghost y llegarás a un puente bloqueado. Tienes que sobrevivir durante dos minutos al acoso de los coches de policía. Para ello, muévete en círculos. Superados los dos minutos se abrirá la barrera y podrás cruzar el puente para finalizar el nivel.

LLEGA HASTA EL TELÉFONO



1 Estás sobre un vehículo y debes abrirse paso a tiros. Tras un par de minutos de frenética huida por las calles de la ciudad, los coches de policía empezarán a brotar como setas desde todas las direcciones. No te dispararán, aunque sí intentarán detener el vehículo en el que viajas.



3 LOS TEJADOS DE LA CIUDAD

CONTESTA AL TELÉFONO

1 Para completar la misión, ya sólo resta encontrar un teléfono que te permita regresar al mundo real. Éste se encuentra detrás de la puerta de acceso al tejado, bajo la antena de radio. Utiliza el salto enfocado para alcanzar la azotea del edificio de enfrente.

2 Un par de azoteas más allá, topas con un policía. Huye hacia la izquierda, salta hasta las escaleras de enfrente y luego gira a la derecha. Un largo paseo por sucesivas azoteas conduce al interior de un edificio. Al frente, unas escaleras en las que hay un botiquín. Sal al exterior y encontrarás el teléfono

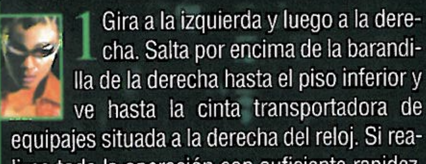


que te permitirá abandonar el nivel. Si el agente te alcanza, la misión fracasará.



4 AEROPUERTO

CHECK IN



1 Gira a la izquierda y luego a la derecha. Salta por encima de la barandilla de la derecha hasta el piso inferior y ve hasta la cinta transportadora de equipajes situada a la derecha del reloj. Si realizas toda la operación con suficiente rapidez, no tendrás que enfrentarte a ningún policía.

LAS CINTAS

1 Debes activar las cintas transportadoras de equipaje. Gira a la derecha y sube por la cinta transportadora número once. Luego cruza la pasarela, sube a la cinta de la derecha y cruza la puerta verde. Tras otra puerta, te esperan dos policías y el acceso a la sala de control de cintas.

2 Acaba con los guardias (también con el empleado del mono azul o volverá a desactivar las cintas) accede al interior de la caseta y pulsa sobre el panel de control para activar las cintas. Vuelve sobre tus pasos y sube a la cinta transportadora número diez, que ahora ya funciona.

JACKSON SE ANIMA

1 Para encontrar la entrada al túnel 7R, abre la puerta de la derecha y llegarás a un largo pasadizo repleto de tuberías. Elimina a los guardas, gira a la derecha y entra en el túnel de mantenimiento 5A. Ve hasta el final del túnel. Cuando llegues al 4L, gira a la derecha hasta alcanzar el 3L. Varios metros al frente encontrarás un cartel que indica la dirección del túnel 7R.

JACKSON SE ANIMA 2

1 Antes de que alcances tu objetivo, un agente se cruzará en tu camino. Da media vuelta y empieza a correr por el túnel con la ayuda de los movimientos enfocados para ir más deprisa. Ni se te ocurra intentar abrir puertas o bajar por escaleras. Tampoco te molestes en liquidar a los guardias, basta con que evites sus disparos. Cuidado donde pones los pies, ya que abundan las rejillas con agujeros.



HANGARES

1 Tienes que apañártelas para evitar que despegue el avión en el que está Axel. Sin perder un segundo, ve al otro extremo de la sala y luego gira a al derecha hasta alcanzar el final del pasillo. Elimina a los guardias que rodean el avión en construcción y utiliza el andamio amarillo para alcanzar la pasarela de la pared izquierda.



2 Entra por la primera puerta a la derecha, gira a la izquierda dos veces y cruza la puerta. Gira a la izquierda, baja las escaleras, entra en el ascensor y utilízalo para descender hasta el ala del avión. Una vez dentro del aparato, elimina a los dos guardias y cruza la puerta de emergencia de la derecha. De nuevo en tierra firme, ve al final del pasillo y llegarás al avión de Axel.

EN LAS ENTRAÑAS

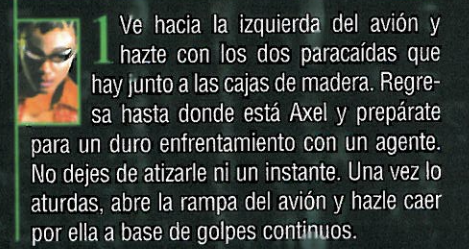
1 Una misión en la que precisarás de mucha paciencia. Elimina al guardia y apodérate de su rifle francotirador. Acto seguido, deberás cruzar un túnel sin apenas luz. No tiene perdida, pero si deseas ver con algo más de claridad, pulsa la tecla foco y añadirás luz al entorno.

2 Avanza muy despacio y ve utilizando los infrarrojos de la mira telescópica para eliminar a los enemigos que se esconden en cada rincón del túnel. Al final del recorrido, sube por la rampa y cruza la puerta.

COGER UN AVIÓN

1 Para eliminar de forma rápida y precisa a los numerosos policías agazapados tras las cajas, dispara a las botellas de gas esparcidas por el hangar. Sube por las escaleras del fondo a la derecha, gira a la derecha y cruza la puerta de izquierda. Al otro lado de la pasarela, a la izquierda, aguarda otro enorme avión.

AGENTE A BORDO



1 Ve hacia la izquierda del avión y hazte con los dos paracaídas que hay junto a las cajas de madera. Regresa hasta donde está Axel y prepárate para un duro enfrentamiento con un agente. No dejes de atizarle ni un instante. Una vez lo aturdas, abre la rampa del avión y hazle caer por ella a base de golpes continuos.

VESTÍBULO

1 En cuanto cruces la zona del detector, sonará la alarma y varios guardias de seguridad se te echarán encima. Acaba con ellos y avanza hasta la terminal E1. En los lavabos, encima de una papelera, encontrarás una ametralladora MP5.

2 Elimina a las fuerzas especiales utilizando tu nuevo juguete y luego cruza la puerta situada al otro extremo del baño. Al final del pasillo, sales a unos nuevos lavabos que conducen hasta la terminal E2. Vuelve a utilizar la MP5, ya que la presencia de fuerzas especiales en esta zona aumentará considerablemente. Finalmente, introdúcete en el pasadizo que hay unos metros a la izquierda.

PUNTO NORTE

1 Gira a la derecha y llegarás a unos vestuarios. En su interior, te esperan cinco guardias de aduanas que deberás eliminar antes de que se apoderen de las armas que hay en las taquillas. Recoge del suelo la caja de granadas aturdidoras, sal de los vestuarios y sigue hacia la derecha. Utiliza una de las granadas para destruir la ventana de cristal y podrás acceder a la terminal E3.

2 Liquida a los cinco guardias de seguridad y gira a la izquierda para alcanzar la terminal E4. Varias unidades especiales irrumpirán desde las ventanas de la izquierda. Acaba con ellos, hazte con el botiquín del otro lado de la ventana y ve a la izquierda de la terminal.

PUNTO NORTE 2

1 Estás atrapado. Debes sobrevivir al ataque de un helicóptero y a la constante irrupción de fuerzas especiales en la sala en que te hallas. Cuando el helicóptero se encuentre frente a la ventana de cristal, ponte a cubierto en uno de los laterales. Ni se te ocurra asomar la cabeza o morirás acribillado.

2 Las fuerzas especiales empiezan a bajar del helicóptero. Sin moverte del lateral de la sala, combina el poder de la ametralladora MP5 con la habilidad de enfocar y no tendrás demasiados problemas para acabar con ellos. Tras resistir un par de oleadas, se te ordenará que destruyas el helicóptero.

3 Cúbrete. Una vez el helicóptero deje de disparar, asómate a la ventana y abre

fuego. Repite la operación un par de veces y acabarás con él. Continúa hacia la izquierda y acaba con todas las fuerzas especiales que aguardan en la terminal W4. Sal por escalera de la izquierda.

MONORRAÍL

1 Objetivo: ayudar a Soren a abrirse camino. Sube por las escaleras de enfrente y gira a la derecha. Soren está en el pasillo situado a la izquierda de la vía. Mientras avances, irrumpirán del techo varias unidades especiales cuyo objetivo es liquidar a Soren.

2 Olvídate de las artes marciales, utiliza la ametralladora MP5 y desplázate a la mayor velocidad posible para anticiparte a los movimientos de las fuerzas especiales. Debes asegurarte de que Soren llegue sano y salvo al final de la estación.

EL RESTAURANTE ROTANTE

1 Tu objetivo consiste en eliminar toda oposición. Gira a la derecha. Bajo la plataforma central hallarás un botiquín. Sigue hacia la derecha, sube por las escaleras y elimina a las unidades especiales que bloquean el paso a la parte superior del restaurante.

2 Un vez allí, mantén tu posición en un lugar a cubierto, desenfunda la SG-552 y espera la llegada de un numeroso grupo de fuerzas especiales. Si la cosa se pone fea, no dudes en utilizar granadas aturdidoras o de conmoción. Después ve a la parte inferior del comedor, súbete al piano y aguarda unos instantes hasta que aparezcan las escaleras que llevan al final del nivel.

TERMINAL

1 Otra misión de limpieza que deberás completar con ayuda de la ametralladora MP5. Ve al otro extremo de la sala y utiliza las escaleras mecánicas para bajar a la primera planta. Una vez acabes con las fuerzas especiales que se te echarán encima, se abrirá una de las puertas de salida.

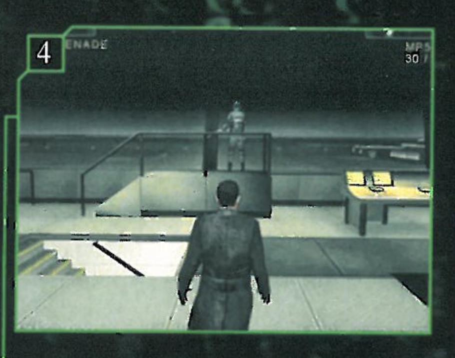
2 Sigue hacia la derecha. Ya en la terminal, gira de nuevo a la derecha. Al final del recorrido, te esperan una par de escaleras mecánicas que conducen al segundo piso. Gira a la derecha. Tras varias trifulcas, te reunirás de nuevo con Soren.

TORRE DE CONTROL

1 Liquida al primer y hazte con su rifle de francotirador. Debes cubrir la retirada de Soren, que está sometido a fuego cruzado. Utiliza la mira telescópica del rifle y ve localizando y liquidando a los enemigos que le disparan.

2 Cuando Soren abandone el lugar, substituye el rifle francotirador por la

4





ametralladora MP5 y desciende por las escaleras que hay a tus espaldas. Sal al exterior mediante la única puerta que está abierta y elimina al tipo que dispara a Soren desde el balcón. Finalmente, vuelve a la parte superior de la torre de control.

TORRE DE CONTROL 2

1 Una misión que se divide en dos partes. En la primera, deberás reventar las ruedas de un avión con el rifle francotirador. En la segunda, estás en la torre de control, sometido a fuego cruzado, y debes destruir un helicóptero pilotado por un agente. El secreto está en localizar el helicóptero lo más rápidamente posible y cubrirse tras las cuatro columnas que hay en la sala de control.

2 Debes utilizar constantemente el moviendo enfocado para disparar con la ametralladora mientras esquivas las balas del helicóptero. Tampoco pierdas detalle de lo que acontece a tu alrededor, ya que irán apareciendo soldados de élite. Una vez destruyas al helicóptero, abandona la sala antes de que estalle en mil pedazos.

5 EL ACUEDUCTO

RESCATANDO A AXEL



1 Debes perseguir el que ha raptado a Axel. A bordo del coche de policía, debes evitar los obstáculos de la carretera, los enormes contenedores que te lanzarán desde el avión y el resto de automóviles policiales. Cada impacto o bala recibida hace que tu coche pierda energía hasta quedar del todo inutilizado.

2 Hacia el final de la persecución, Axel saltará del avión y un agente lo recogerá con su coche. A partir de aquí, empieza una persecución en la que deberás dar caza al coche del agente.

6 LAS CLOACAS

EL ABISMO

1 Otra carrera contrarreloj en busca de un teléfono que te permita abandonar Matrix. Avanza cuidadosamente por la cornisa y llegarás a unas escaleras que llevan a una cornisa más elevada. Poco a poco, te irás acercando al lugar en que se encuentra tu compañero Ballard. Varias unidades especiales están intentando acabar con él.

2 Birla el rifle francotirador al primer policía con que te cruces y utilízalo para liquidar a los enemigos que rodean a Ballard. Cuando tu compañero se retire unos metros, sube a la azotea situada sobre tu cabeza y acaba de limpiar el edificio de enfrente. Hay que ser extremadamente rápido a la hora de acabar con los francotiradores para que Ballard no caiga en combate. Ya con tu compañero a salvo, sigue por la barandilla de metal e introdúcete por el boquete que hay en el suelo.

ABISMO 2

1 El teléfono que te permitirá abandonar Matrix está vigilado por varios francotiradores. Busca un lugar a cubierto en una de las puertas a ambos lados de la plataforma de metal y utiliza el rifle de francotirador para eliminar a los enemigos situados en los edificios que rodean el teléfono.

2 Sparks no te dejará volver aún al mundo real. Acércate al enorme ventilador de la derecha y destrúyelo con ayuda de una granada ofensiva. Tras el ventilador hay un pasillo lleva a la salida del nivel.

BOMBEO

1 Para reunirte con tus compañeros, basta con seguir el indicador de la parte superior de la pantalla. Eso sí, decenas de unidades especiales aguardan en el interior de las

6



cloacas. La mejor opción pasa por utilizar la escopeta, sumamente eficaz en las distancias cortas. Una explosión accidental te obligará a tomar una ruta alternativa.

2 Continúa hacia la izquierda y luego salta hasta la parte inferior de la sala. Tras avanzar unos metros por un estrecho pasillo, encontrarás un agujero que lleva hasta el sótano. Gira a la izquierda, luego a la derecha y utiliza la mesa para evitar la valla que bloquea el camino. Tras acabar con las unidades especiales, gira a la derecha y encontrarás un interruptor que te permitirá detener el chorro de vapor que bloquea el camino. Sigue hacia la derecha de la sala y sube por las escaleras al piso de arriba. Unos metros a la izquierda está el boquete que te permitirá abandonar el nivel.

ICE Y CORRUPT

1 Acaba con las unidades especiales que te rodean y ve hacia la derecha. Sube a la parte derecha de la turbina del centro de la sala. Se producirá una explosión y caerás al suelo. Dirígete a la izquierda de la sala despejando tu camino con la escopeta. En la siguiente sala, verás un extraño mecanismo. No te molestes en acabar con todas las unidades especiales que atestan la sala, basta con que destruyas el mecanismo en cuestión.

2 Para ello, puedes utilizar las granadas o bien disparar sobre los tres interruptores blancos del mecanismo empleando el modo en primera persona. Tras la explosión del mecanismo, se abrirá un boquete de salida en una de las paredes de la sala.

POR LOS DESAGÜES

1 Tus compañeros rebeldes están atrapados en las alcantarillas. Debes ayudarles a escapar. Salta al interior del agujero de enfrente e irás a parar al laberíntico sistema de alcantarillado. Sigue hacia la izquierda hasta el final de la galería, gira a la derecha y sube por las escaleras. Gira a la izquierda, cruza la pasarela de metal y baja las escaleras de piedra. Gira a la izquierda y alcanzarás un puente.



2 Las galerías que hay a continuación son demasiado oscuras como para aventurarse en ellas. Antes debes apoderarte de la linterna de debajo del puente. Baja por las escaleras de que izquierda, recoge la linterna y prepárate para ser víctima de una pequeña emboscada. Tras una explosión, aparecerá un regimiento de unidades especiales.

3 Cuando acabes con ellas, regresa al puente, gira a la izquierda y verás como una unidad especial que pasa corriendo por delante de tus narices. Sin perder un instante, gira a la derecha y sal en su persecución intentando no ser visto. En el extremo más alejado de la cloaca, verás un puñado de soldados de élite que cercan a uno de tus compañeros. Acaba con ellos, da media vuelta y baja por la tubería inclinada.

POR LOS DESAGÜES 2

1 Sigue por el pasillo de la derecha hasta el final del mismo, gira a la izquierda y luego derecha. Baja por las escaleras, gira a la derecha en dos ocasiones y utiliza las escaleras de la derecha para acceder a la parte inferior del abismo. En esta sala, ten mucho cuidado a la hora de eliminar a las unidades especiales: si disparas sobre los bidones de combustible, todo saltará por los aires.

2 Sigue avanzando hacia la izquierda y pega tu espalda a la pared para alcanzar la plataforma de enfrente. Pasa por encima de la tubería y luego utiliza la cañería de encima de tu cabeza para cruzar la sala hasta el otro extremo. Métete en la tubería rota y ve por su interior hasta la escalerilla de color rojo. Continúa hacia la derecha y pasa por el boquete que hay en la parte central de la sala.

ÁREA DE VENTILACIÓN

1 A la derecha del final del pasillo, una explosión destruirá la pasarela que hay frente a ti. Gira a la derecha e introdúcete en el agujero del suelo. Un largo corredor conduce a la zona central de los desagües. Aquí aguardan varios tipos que te lanzarán granadas nada más asomes la cabeza. Sigue hacia la izquierda, sube por las escaleras de la derecha y llegarás a la sala de ventilación.

2 En el otro extremo, hay un pasillo que conduce a una segunda sala de ventilación. Utiliza el salto enfocado en dos ocasiones y podrás superar el abismo. En la habitación contigua, lanza una granada dentro del foso, ya que este está lleno de fuerzas especiales. Dirígete al pasadizo de enfrente y, cuando estés encima de la pasarela, lanza una granada en el interior del foso de la izquierda. Ya con el camino despejado, entra en el foso y salta al interior del agujero que hay en el suelo.

MALACHI Y BANE

1 Tus compañeros están cerca. Para llegar hasta ellos, basta con seguir los túneles hasta la siguiente sala. Empieza por cruzar la pasarela de color rojo de enfrente y luego sube por las escaleras. Continúa hacia la izquierda y utiliza la tubería que hay sobre tu cabeza para alcanzar la plataforma roja del centro de la sala.



2 Sigue por las escaleras hasta alcanzar la parte inferior de la sala. Introdúcete en la tubería que hay enfrente y llegarás a un corredor inundado repleto de unidades especiales. Al final, gira a la izquierda para reunirte con tus compañeros rebeldes.

MALACHI Y BANE 2

1 Varias unidades especiales tienen acorralados a tus compañeros. Sin perder un instante, súbete al balcón de la izquierda y despeja el camino con el rifle francotirador. No va a resultar una tarea nada fácil. Los enemigos aparecen incesantemente desde tres lugares distintos de la sala y deberás ser muy rápido.

7 EL CASTILLO

LA GRAN SALA

1 Gira a la derecha y rompe la silla de madera para conseguir varias estacas. Te irán de perlas para eliminar a los tres vampiros que merodean por la mansión. Son muy duros y sólo te dejarán en paz si les clavas la estaca. Para ello, basta con golpearles un número determinado de veces. Sigue por la puerta por la que han aparecido los vampiros y gira a la izquierda.

SOMBRAS



1 Sigue hasta el final del pasillo, baja por las escaleras y gira a la derecha. El vampiro Vlad te asestará un golpe por la espalda y perderás el conocimiento.

EL ÁTICO

1 En cuanto despiertes, sigue por la puerta abierta y enfréntate a los tres vampiros. Utiliza los movimientos enfocados y

los contragolpes para eliminarlos. Cuando aparezca Vlad, usa contra él tus mejores golpes y conseguirás que huya. Cruza el pasillo de enfrente hasta que encuentres una puerta secreta a medio abrir.

EL DORMITORIO DE PERSEFONE

1 Abre la puerta que está más cerca de la cama, cruza el pequeño almacén y recoge todo el armamento de las estanterías. Regresa al dormitorio y de nuevo te encontrarás a Vlad, acompañado por otros tres vampiros.

2 Utiliza la ballesta para eliminar rápidamente a los guardaespaldas y luego ve a por Vlad. Movimientos enfocados, contraataques y demás, para finalizar la faena una estaca en el corazón. Abandona el dormitorio por la única puerta abierta, cruza la puerta del final del pasillo y introdúcete en el elevador.

EL ALA OESTE

1 Ve hacia la izquierda y llegarás a la cocina. Allí te esperan otro par de vampiros. Tras acabar con ellos, gira a la izquierda en un par de ocasiones. En un enorme comedor te aguardan cinco vampiros armados con ametralladoras. Si utilizas los movimientos enfocados, acabarás con ellos en un santiamén. Luego introdúcete en el ascensor de la derecha. Del comedor.

EL ATRIO

1 Abre la puerta de la derecha, sigue por el pasadizo de la izquierda y elimina a los vampiros del invernadero. El siguiente pasillo lleva a la biblioteca. Elimina al vampiro y una de las estanterías se abrirá para dejar al descubierto un pasadizo.

PASAJE SECRETO

1 Avanza unos metros. El suelo se desplomará. Sigue hasta el final del pasillo. Encontrarás una pared por la que podrás trepar. Elimina al vampiro, trepa por la pared que hay al frente y entra en el desván.

2 Tres vampiros prenderán fuego a la casa y se te echarán encima. Mientras peleas, procura no acercarte demasiado a los laterales del desván o morirás quemado. Se abrirá una puerta que te permitirá salir al exterior.



PASAJE SECRETO 2

1 Utiliza el salto enfocado para superar los balcones de la izquierda. Después de acabar con el vampiro, sigue saltando hasta alcanzar de nuevo el interior de la casa. Elimina al vampiro de la sala de trofeos, sigue por el pasillo de la izquierda y liquida al otro par de vampiros. Tras dos salas más, asistirás a un bonito espectáculo de fuegos de artificio.

LA OFICINA DE MEROVINGIO

1 Baja por las escaleras, elimina al vampiro y contesta a la llamada del teléfono que se oye tras la puerta de la izquierda. Antes de salir del despacho, hazte con una práctica ballesta que te permitirá acabar con los vampiros sin necesidad de luchar contra ellos.

2 Sigue por las sucesivas puertas abiertas y gira a la izquierda en la bifurcación. Abre la primera puerta a mano izquierda. En cuanto alcances la sala de cine, cruza la puerta bajo la pantalla. Ve al final del pasadizo de la derecha y abre la puerta.



EL VESTÍBULO DEL GARAJE

1 Elimina a los dos vampiros, gira a la derecha hasta el final del pasillo y cruza la puerta de la derecha.

REGRESO A LA GRAN SALA

1 Una puerta se abrirá ante tus narices. Crúzala.

LA MAZMORRA

1 Baja las escaleras, tuerce a la derecha y liquida a los dos vampiros. Desciende por la rampa del final de la sala y llegarás a una especie de coliseo. Allí te espera Cujo. Golpéale hasta que su energía quede reducida a la mitad. Abandonará la arena y mandará varios vampiros a tu caza.

2 Para eliminarles rápidamente, utiliza la ballesta. Cujo regresará. Es entonces cuando debes agotar toda su energía y clavarle la estaca. Vete del coliseo a través del pasadizo que se abrirá en uno de los laterales.

CAIN Y ABEL

1 Ve al final del pasillo y rescatarás a tu compañera Niobe de las garras de un par de demoledores matones. Ya con Niobe a cuestas, huye hacia la derecha y toparás con otro par de facinerosos. Para darles esquinazo, acércales a alguna de las celdas a base de golpes. Cuando los prisioneros los sujeten, huye cruzando el pasadizo.

8 BAJO LA CIUDAD

GEMELOS EN PERSECUCIÓN



1 Procura que los gemelos no te alcancen, evita el resto de coches y no pierdas de vista la dirección indicada por la flecha en la parte superior.

GEMELOS EN PERSECUCIÓN 2



1 Otra fase en la que sólo debes preocuparte de dos cosas: disparar sobre el vehículo de los gemelos y mantener a raya a los coches de policía hasta que consigas despistarles.

9 EL JARDÍN ZEN

TRINITY Y GHOST



1 Un tentempié que hará realidad el sueño húmedo de muchos de los seguidores de *Matrix*: enfrentarse a Trinity. No hay táctica que valga, tan solo dedícate a utilizar los mejores movimientos que hayas aprendido.

10 LA AUTOPISTA

TRAS MORFEO



1 Una vez empieces a circular por la autopista, se abalanzarán sobre ti varios coches de policía. Ordena a Ghost que dispare sobre ellos (tecla de mayúsculas) y no tardarás en dejarlos atrás.



EL CAMIÓN

1 Lo mismo que la misión anterior sólo que con más tráfico y coches de policía entorpeciendo la marcha. Debes alcanzar el camión en que está Morfeo.





TRAS MORFEO



1 Dispara sobre los vehículos que se te acerquen. El tráfico es denso y muchos policías te persiguen. Trata de destruir el mayor número de coches civiles posibles para crear obstáculos.

EL CAMIÓN

1 Cuando más avanzada se encuentre la misión más vehículos policiales habrá en la zona. Finaliza en cuanto alcanzas el camión.



11 LA PLANTA DE ENERGÍA

LA CONSTRUCCIÓN DEL REACTOR



1 Cruza el pasillo, elimina a los tres guardias y gira a la derecha. Salta a la zona de los cimientos y cúbrete tras las columnas. Sube por las escaleras del otro extremo, trepa por la pared y espera a que Sparks apague la luz de la planta. Camina por la cornisa de la derecha, sube por la pared de la derecha y evita caer por en el interior de habitación.

2 En cuanto Ghost elimine al francotirador, cruza la zona de columnas de la izquierda y sube por las escaleras de la derecha. Cruza el puente y encontrarás una puerta de entrada a la planta.

LA CONSTRUCCIÓN DEL REACTOR 2

1 Baja por la rampa y gira a la derecha. Un largo y oscuro pasillo a rebosar de unidades especiales lleva hasta lo que parece el agujero de un elevador. Sube por las escaleras, gira a la derecha y agazápate tras una de las columnas. Utiliza el rifle para eliminar a los francotiradores de enfrente y camina hacia la izquierda.

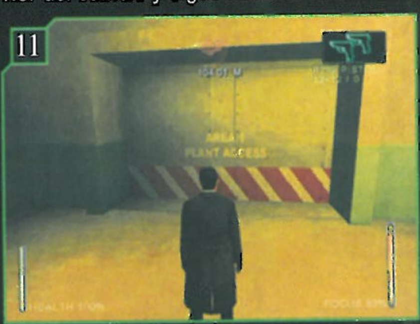
2 Cruza el pasillo, escóndete tras una columna y liquida a los francotiradores del edificio de enfrente. Métete en el pasillo de la izquierda y llegarás a otra zona de cimientos. Crúzala, encarámate a uno de los montones de arena y cruza la tabla de madera.

LA CONSTRUCCIÓN DEL REACTOR

1 Para infiltrarte en la central energética, ve al fondo del pasillo y elimina a los tres guardia de la sala de depósitos. Sigue por el pasillo de la derecha, sube por las escaleras y cruza la pasarela. Gira a la derecha, salta a la parte inferior del generador y luego vuelve a girar a la derecha. Tienes unos segundos para activar el panel de control y hacer así que el francotirador que encañona a Niobe caiga al vacío.

2 Sube por las escaleras, gira a la derecha y te reunirás con Niobe. Mientras ella se acerca a la entrada de la planta energética, utiliza el rifle de francotirador para cubrirle. Dispara en primer lugar a los guardias que están situados en las azoteas de enfrente y luego ocúpate de los que están cerca de Niobe.

3 Sigue hacia la izquierda, sube por la pared de la derecha y vuelve a cubrir a Niobe con la escopeta de francotirador. Ya con ella a salvo, sube por la pared de la izquierda, salta por el agujero hasta el interior del edificio y sigue hacia la derecha.



LA CONSTRUCCIÓN DEL REACTOR 2

1 Camina hasta el final del pasadizo y llegarás a una enorme sala. Elimina a las unidades especiales situadas encima del reactor, gira a la izquierda y abandona la sala por el pasillo de detrás del reactor. Salta por encima de los tablones de madera, gira a la izquierda y sube por la rejilla.

2 Salta sobre los tablones de madera del piso superior, introdúcete en el pasadizo de la derecha y sube por las escaleras. Elimina a los guardias agazapados tras las cajas de madera y utiliza los tablones de madera para llegar hasta el piso de arriba. Salta al piso inferior a través de los agujeros del techo y sigue hacia la izquierda.

CARGAMENTO NUCLEAR

1 Ya en la planta de energía, sigue unos pasos a la izquierda y usa el rifle para eliminar a los numerosos francotiradores que hay en la zona de la entrada. Accede al interior mediante la puerta de la izquierda y elimina a las fuerzas especiales que hay en las pasarelas que cuelgan del techo. Dirígete al otro extremo de la sala y cruza la puerta.

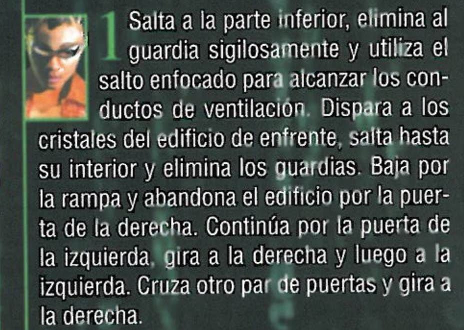
CAMPO DE TRANSFORMADORES

1 Ve a la parte central del patio y sube a la estructura para abrir la puerta hacia el campo de transformadores. Hazte con el lanzador GP-25, cargado con cartuchos de gas mortal. Úsalo contra las unidades especiales que irrumpirán de detrás de la puerta de la izquierda. Entra por la puerta recién abierta, gira a la izquierda y cruza el corredor.

CAMPO DE TRANSFORMADORES 2

1 Un plácido y breve camino a través de una zona llena de transformadores. Utiliza la escopeta para eliminar a las unidades especiales y no tendrás ningún problema. La dirección a seguir es la que indican las flechas de pantalla.

TURBINA DEL GENERADOR



1 Salta a la parte inferior, elimina al guardia sigilosamente y utiliza el salto enfocado para alcanzar los conductos de ventilación. Dispara a los cristales del edificio de enfrente, salta hasta su interior y elimina los guardias. Baja por la rampa y abandona el edificio por la puerta de la derecha. Continúa por la puerta de la izquierda, gira a la derecha y luego a la izquierda. Cruza otro par de puertas y gira a la derecha.

TURBINA DEL GENERADOR 2

1 Cruza la puerta que hay a tus espaldas y ve a la derecha hasta la puerta 1. Encontrarás varios guardias que puedes eliminar con la escopeta SS. Tras cruzar varias puertas, sube hasta lo alto del generador y coloca allí la bomba. Baja por la rampa de la izquierda e introdúcete por la puerta número 2. Debes cruzar las salas de los cuatro generadores para ponerte a salvo.

EL NÚCLEO

1 Un nivel en el que resulta vital utilizar el rifle de francotirador. Camina en hacia la derecha hasta la parte inferior de la pasarela y luego desciende por las escaleras. Cruza la cornisa, sube por las escaleras y gira a la derecha. Tras un largo paseo llegarás hasta el reactor en que debes colocar el segundo explosivo.

RESIDUOS NUCLEARES

1 Llega el momento de colocar la carga explosiva. Avanza unos metros hasta la zona de residuos nucleares. Se trata de una sucesión de salas y corredores repletos de barriles con residuos nucleares es su interior. Un sólo impacto en uno de estos barriles y todo estallará por los aires. Una buena opción para eliminar a las unidades especiales sin correr peligro alguno radica en disparar con la escopeta a una distancia de menos de medio metro.

RESIDUOS NUCLEARES 2

1 Como en la misión anterior, sólo que con más enemigos a y más saltos. En la última sala, deberás acabar con todo el equipo de unidades especiales.

CENTRO DE CONTROL

1 Saca a relucir el rifle de francotirador y cubre a Niobe mientras ella se dirige al núcleo para colocar el explosivo. Te bastará con eliminar a los tres SWAT situados en las pasarelas de alrededor del reactor. El enemigo descubrirá tu ubicación y enviarán varios hombres a por ti.

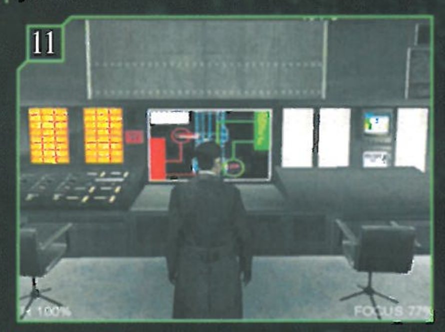
2 Cambia de arma, elimínalos y regresa de nuevo a auxiliar a Niobe con la escopeta. Vuelta a empezar de nuevo, elimina a los SWAT y luego acaba con los enemigos que irrumpen en la sala de control en la que te encuentras. Vuelve a hacerlo una vez más y Niobe podrá colocar la carga.

CENTRO DE CONTROL 2

1 Baja al piso inferior por cualquiera de las dos escaleras y elimina a las unidades especiales allí presentes.

AGENTE A LA FUGA

1 Abandona el montacargas por el túnel de ventilación y asistirás a una interesante escena no interactiva. Da media vuelta y corre hasta el final del pasillo para introducirte en un segundo montacargas. Pasa olímpicamente de los agentes que aguardan tras la puerta y utiliza los movimientos enfocados para alcanzar el otro extremo del pasillo.





12 CHINATOWN

CASA DE TÉ DE SERAPH

1 Te enfrentarás a Seraph, el guardaespaldas del Oráculo. Si pierdes, podrás ver al Oráculo y dirigirte directamente al desenlace del juego. Si ganas, irás a parar al nivel Vértigo y luego volverás a Chinatown para proseguir tus aventuras en la fase La trampa de Smith.

2 Si quieres ahorrarte la derrota y perderte algunos de los niveles más divertidos del juego, utiliza los movimientos enfocados así como técnicas de combate como el contralanzamiento o el contraataque. No es nada fácil pero con algo de paciencia lo lograrás.



13 EL RASCACIELOS

VÉRTIGO

1 Cientos de agentes Smith te persiguen. Sigue las indicaciones de la flecha situada en la parte superior de la pantalla y no dejes de correr. No te molestes en luchar contra los agentes Smith. La primera parte de la fase se desarrolla a lo largo de los andamios que cubren la fachada del rascacielos.

2 Tras la llamada de Sparks, accede al interior del edificio y aguarda unos instantes hasta que uno de los agentes irrumpa en el interior de la sala. Escapa a través del agujero realizado por el agente.



14 CHINATOWN

LA TRAMPA DE SMITH

1 De nuevo en Chinatown, da media vuelta, sal por la puerta y baja por las escaleras hasta salir a la calle. En la bifurcación gira a la izquierda. En la siguiente bifurcación, elige la derecha, cruza las dos puertas de color blanco y sigue luego a la derecha.

2 Entra en el edificio de la derecha, cruza la puerta roja y sube por las escaleras de metal. Después, salta encima del trailer verde.

A PIE

1 Gira a la izquierda, luego derecha y recoge las granadas ofensivas que hay en el maletero del coche. Sigue por el callejón de la derecha de la comisaría, cruza las dos puertas rojas y gira a la derecha. Entra por la puerta roja, cruza el interior del edifico por el pasillo de la derecha y gira a la izquierda.

2 Continúa por la primera calle a la derecha, gira a la izquierda y sube por las escaleras de emergencia. Cruza el interior del edificio y sigue por la puerta blanca de la derecha.

BUSCANDO EL TELÉFONO

1 Baja por la rampa de la izquierda, salta al interior del agujero del suelo y sal a la calle por la puerta roja. Al final de la calle, serás testigo de la explosión de una cabina de teléfono y de un furgón de la policía. Sube por las escaleras de la izquierda del furgón.

2 Sigue hacia la derecha a través de la azotea del edificio y de allí hasta el final de la calle. Gira a la izquierda, derecha y de nuevo derecha hasta saltar por encima de una valla de madera. Ataja por el callejón de la izquierda y salta una segunda valla.

EL VIRUS SE EXTIENDE

1 Abre la puerta de enfrente, sube por las escaleras y sal al exterior a través de la puerta roja. Camina hasta el final de la calle, gira a la derecha, izquierda y de nuevo izquierda. Introdúcete en el almacén de la izquierda, sal por la puerta del otro extremo y gira a la izquierda.

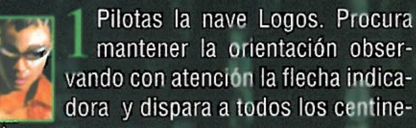
LA IGLESIA

1 Sube por las escaleras hasta alcanzar la azotea del edificio. Salta de edificio en edificio utilizando los movimientos enfocados y cruza la puerta roja. Ya en el interior del edificio, sube a la azotea.



15 A BORDO DEL LOGOS

TÚNELES DEL MUNDO REAL



1 Pilotas la nave Logos. Procura mantener la orientación observando con atención la flecha indicadora y dispara a todos los centinelas que asomen.

LA MADRIGUERA DEL CONEJO

1 Idéntica a la misión anterior, sólo que unos centinelas más listos y agresivos y un recorrido más largo. Si te extravías, no dudes en dar media vuelta.

TÚNELES DEL MUNDO REAL

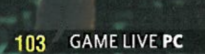


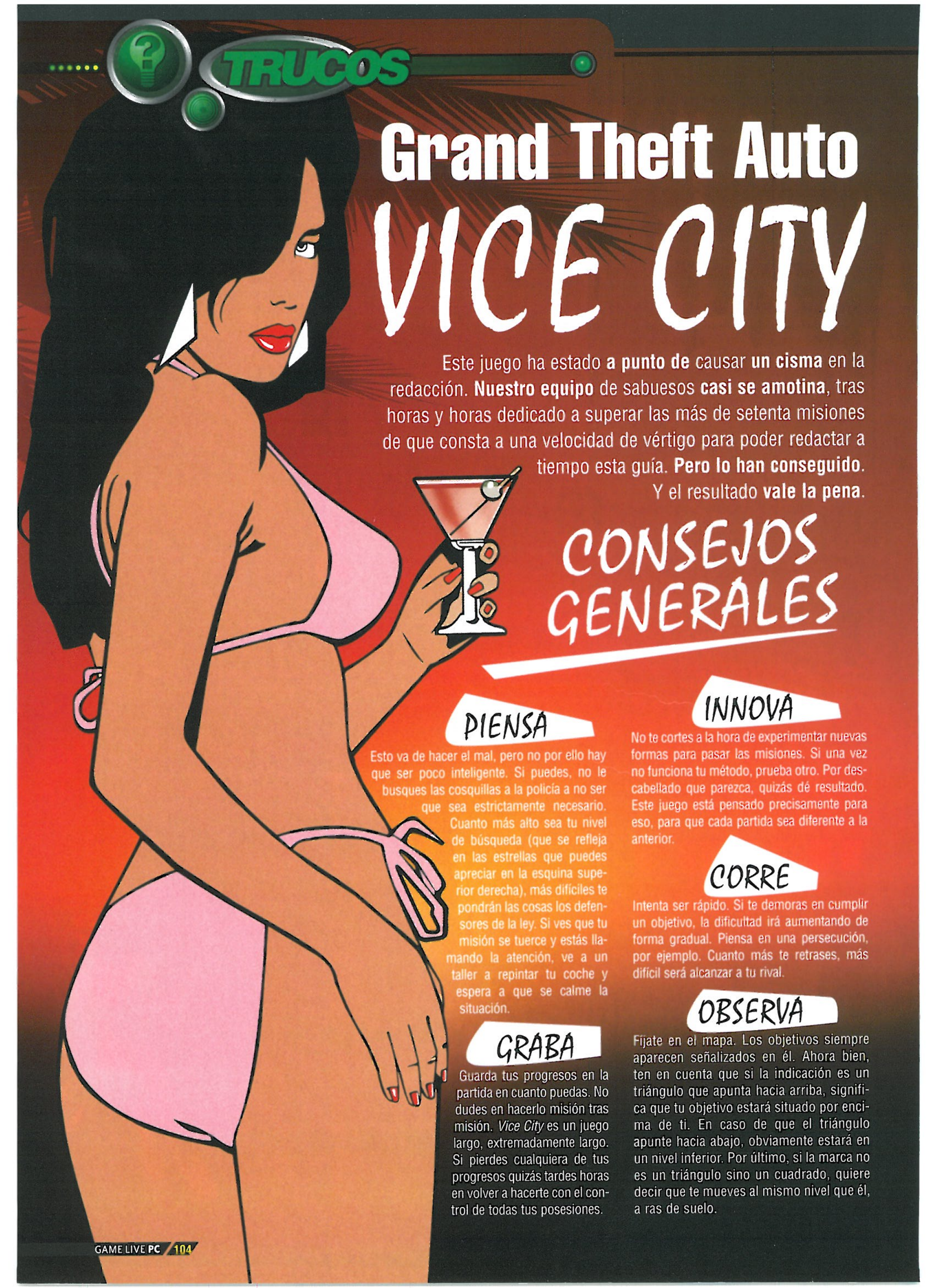
1 Cientos de guardias van a la caza de la nave Logos. Manejando los cañones láser de la nave, deberás deshacerte de los guardianes.

LA MADRIGUERA DEL CONEJO

1 Un calco de la misión anterior, sólo que mucho más difícil. Los guardianes atacarán en grupos más numerosos y te resultará muy difícil detenerles. Una buena técnica para eliminarlos con rapidez radica en realizar círculos con el ratón sin dejar de disparar ni un instante.

2 Dispara también sobre las tuberías de la madriguera. Su explosión acabará con varios guardianes. Tras deshacerte del numeroso grupo de guardianes, uno de ellos lanzara una bomba contra la nave. Destrúyela antes de que haga impacto. Serás premiado con un espectacular trailer del film *Matrix Revolutions*.





Grand Theft Auto VICE CITY

Este juego ha estado **a punto de** causar **un cisma** en la redacción. **Nuestro equipo** de sabuesos **casi se amotina**, tras horas y horas dedicado a superar las más de setenta misiones de que consta a una velocidad de vértigo para poder redactar a tiempo esta guía. **Pero lo han conseguido.** Y el resultado **vale la pena**.

CONSEJOS GENERALES

PIENSA

Esto va de hacer el mal, pero no por ello hay que ser poco inteligente. Si puedes, no le busques las cosquillas a la policía a no ser que sea estrictamente necesario. Cuanto más alto sea tu nivel de búsqueda (que se refleja en las estrellas que puedes apreciar en la esquina superior derecha), más difíciles te pondrán las cosas los defensores de la ley. Si ves que tu misión se tuerce y estás llamando la atención, ve a un taller a repintar tu coche y espera a que se calme la situación.

GRABA

Guarda tus progresos en la partida en cuanto puedas. No dudes en hacerlo misión tras misión. *Vice City* es un juego largo, extremadamente largo. Si pierdes cualquiera de tus progresos quizás tardes horas en volver a hacerte con el control de todas tus posesiones.

INNOVA

No te cortes a la hora de experimentar nuevas formas para pasar las misiones. Si una vez no funciona tu método, prueba otro. Por descabellado que parezca, quizás dé resultado. Este juego está pensado precisamente para eso, para que cada partida sea diferente a la anterior.

CORRE

Intenta ser rápido. Si te demoras en cumplir un objetivo, la dificultad irá aumentando de forma gradual. Piensa en una persecución, por ejemplo. Cuanto más te retrases, más difícil será alcanzar a tu rival.

OBSERVA

Fíjate en el mapa. Los objetivos siempre aparecen señalizados en él. Ahora bien, ten en cuenta que si la indicación es un triángulo que apunta hacia arriba, significa que tu objetivo estará situado por encima de ti. En caso de que el triángulo apunte hacia abajo, obviamente estará en un nivel inferior. Por último, si la marca no es un triángulo sino un cuadrado, quiere decir que te mueves al mismo nivel que él, a ras de suelo.

EL JUEGO PASO A PASO

MISIONES PRINCIPALES

MISIONES DE KEN ROSENBERG

1. LA FIESTA

Roba un coche o una moto y ve a la tienda de Rafael. Después, conduce hasta la fiesta. Tras la animación, deberás hacerte con el coche aparcado en la zona del muelle y llevar a la chica, Mercedes, al lugar que aparece señalado en el mapa.

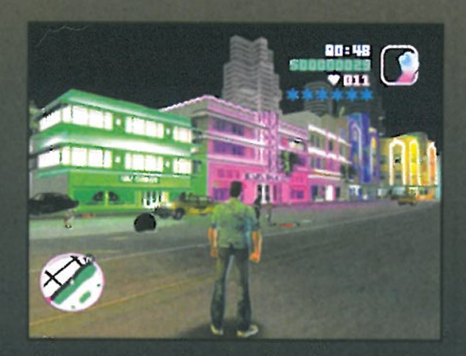


2. PELEA EN EL CALLEJÓN TRASERO

Misión muy sencilla. Cuando veas a tu objetivo, el cocinero, golpéalo hasta matarlo. Recoge su teléfono móvil y sigue al hombre que acaba de aparecer en escena. Corre todo lo que puedas. Después, ya puedes llevar a tu socio al lugar indicado, comprar las armas y regresar al hotel.

3. FURIA EN EL JURADO

Recoge el martillo (es el arma que necesitas para esta misión). Ve a los lugares que señala el mapa y destroza completamente los coches para amedrentar a los miembros del jurado. No los mates, sólo destroza sus coches. Misión cumplida.



4. DISTURBIOS

Primero vístete para la ocasión recogiendo un traje en Rafael's. Esta vez tendrás que disfrazarte de trabajador. Cuando ya estés listo, acude al lugar de los disturbios. Provoca a los trabajadores, un par de puñetazos serán suficientes. Coge el camión y apárcalo entro dos camiones más. Dispara a los barriles. Esto provocará una explosión en cadena, así que mantente a distancia.

MISIONES DEL CORONEL JUAN CORTEZ

1. CERDO TRAIDOR

Hay que eliminar a un soplón. Si puedes, hazte con un coche deportivo y apárcalo a la puerta del edificio al que debes dirigirte. Las cosas se van a poner feas y necesitas un coche rápido. Entra y corre hasta coger al soplón. Córtalo en pedazos usando la motosierra. Ahora tendrás que salir pitando de allí (tienes dos estrellas de alerta policial, así que van a perseguirte). Puedes ir al taller de pintura o bajar las estrellas a base de sobornos.

2. TIROTEO EN EL CENTRO COMERCIAL

Se trata, una vez más, de hacerte con un coche rápido y equiparte con lo que creas necesario (armas o chaleco antibalas). Ve al centro comercial. El mensajero escapará en moto y tendrás que perseguirle para recuperar los chips. Ve golpeándolo con el coche. Cuando acabes con él, recoge el maletín. Volverás a tener dos estrellas de persecución, así que haz lo de antes: sobornos o taller de pintura.

3. ÁNGELES GUARDIANES

Cuando estés en el punto rosa, tendrás que ir eliminando a los mafiosos que quieren sabotear la entrega. Ten mucho cuidado y no dispares a tu superior. Luego tendrás que perseguir al malo que escapa con la maleta. Coge la moto del tipo al que se ha cargado Lance. Cuando estés cerca, dispárale (lo mejor es una Uzi) y recoge su maletín.

4. ¡SEÑOR, SÍ, SEÑOR!

De lo que se trata ahora es de robar ¡un tanque! Hay varias formas de hacerlo, pero nosotros hemos encontrado una muy sencilla. Dirígete a Little Habana y luego camina hacia el norte hasta que veas una tienda de dónuts que deberás atracar. Pon rumbo hacia el convoy militar y espera a que el conductor del tanque salga para comprar los dónuts. Aprovecha para ponerte ante la puerta derecha del tanque y entrar en él. Para poder romper el seguro, dispara con la Uzi. Cuando ya estés a los mandos del tanque, corre hacia el punto señalado en el mapa antes de que reviente.

5. TODOS CON LAS MANOS ARRIBA

Última misión del Coronel. Vas a necesitar MUCHA munición. Tendrás que defender el yate de todo tipo de ataques. Si puedes, hazte con cohetes y con chaleco antibalas. Ve acabando con las lanchas (serán la primera ronda de enemigos). No dudes en moverte por el barco para poder esquivar los disparos. Mucho cuidado con los matones que puedan subir a la superficie del yate. Cuando hayas acabado con las lanchas, prepárate para los helicópteros. Lo mejor que puedes hacer es derribarlos con tus cohetes. Eso sí, también se pueden derribar de un disparo en la cabina o en la hélice, aunque es mucho más difícil.



MISIONES DE AVERY CARRINGTON

1. HIERRO NÚMERO CUATRO
Vístete para la ocasión y ve al campo del golf. Te quitarán las armas de fuego, pero puedes coger un palo en las cercanías. Ve hacia el chivato y antes de nada, rompe todos los coches de transporte menos uno, que puedes utilizar para atropellarlo. Si no te apetece hacerlo, acaba con él a tiros.

2. DEMOLEDOR
Tienes que colocar cuatro bombas en siete minutos utilizando un helicóptero de juguete. Debes colocarlas cada una en un piso del edificio en construcción. Lo más complicado es habituarte al manejo del helicóptero, el resto será pan comido.



3. DOS LEVES IMPACTOS
Vístete para pasar desapercibido. Lo que tienes que hacer es matar al líder de los haitianos en la funeraria. Una buena posibilidad es intentar atropellarlo cuando llegues a tu destino. Si logra escapar, persíguelo con el coche y ve disparándole hasta hacer añicos su automóvil.

MISIONES DE RICARDO DÍAZ

1. LA CAZA
Ve al punto rosa y mira por la ventana del edificio. Después, comienza a perseguir al moroso. Monta en cualquier coche y ve siguiéndolo de cerca, evitando sus disparos. Cuando lo hagas parar, la misión termina.

2. PHNOM PENH '86
Misión sencilla. Se trata de acabar con todo lo que se mueva. Empiezas en el helicóptero, en el que debes acabar con todos los mafiosos. En cuanto vuelvas a estar sobre tierra firme, ponte junto a la puerta y elimina a los malos que se vayan acercándose. Haz lo propio dentro del edificio. Sube al tejado y recoge la maleta con el dinero.

4. EL BARCO MÁS RÁPIDO
Acaba con los malos del muelle, ve al hangar, pulsa el interruptor para que baje la barca y ve hacia ella pero con cuidado. Mata a los mafiosos que vigilaban el lugar, súbete a la barca y date prisa para llegar al punto indicado, ya que tienes un nivel de búsqueda tres y la policía te perseguirá.



5. OFERTA Y DEMANDA
La primera parte de esta misión no tiene mucha ciencia: se trata de llegar el primero. Así que ya sabes, conduce rápido pero también con prudencia evitando frenar más de lo necesario. Cuando ya tengas la droga, comenzará una persecución. Elimina a los mafiosos que te persiguen utilizando la ametralladora. Sencillo.

6. BORRAR
Última misión de Ricardo Díaz. Antes de abordarla, es aconsejable que te armes y te protejas con un chaleco antibalas. Las M4 de Lance pueden servir para matar a Díaz. Ve a su mansión y entra por el patio trasero. Sube las escaleras y llega hasta el segundo piso. Tras avanzar por un corredor, encontrarás a Díaz. Mata a sus guardaespaldas y luego ocúpate de Díaz. Si ves que se esconde detrás de su escritorio, no te acerques demasiado. Dispara desde lejos o lánzale una granada.

MISIÓN DE KENT PAUL

1. EL CORREDOR DE LA MUERTE
Toma un coche lo suficientemente rápido (es esencial ir muy deprisa en esta misión, la vida de Lance va bajando poco a poco) y ve al vertedero. Ve matando a todos los que te salgan al paso hasta que encuentres el lugar en el que está Lance –un almacén más allá del depósito. Ponte junto a él para rescatarlo, monta en el coche, esquiva los cuatro vehículos que intentan cortarte el paso y lleva a Lance al centro médico.

MISIONES DE TOMMY VERCETTI

1. EXTORSIÓN
Misión contra reloj. Tienes cinco minutos para acercarte a North Point y romper los escaparates marcados en el mapa. Usa para ello armas pesadas. La policía te perseguirá, así que date prisa.

2. PELEA EN EL BAR
Coge un coche grande para llevar a cuatro tipos contigo y conduce hasta la marca. Tienes cinco minutos para acabar con todos. Puedes reventar los coches que hay junto a los mafiosos para acelerar el proceso. Dos tipos se escapan en motos. Persíguelos con el coche y arróllalos.

3. TIERRA DE POLIS
Ve con Lance hacia la marca en el mapa y haz cualquier cosa para llamar la atención de los polis. Atropella a alguien o pega a un peatón. Deja que te persigan hasta el lugar señalado. Ahora ve a la marca rosa y coloca allí la bomba. Tienes nivel de búsqueda 5. Puedes huir o cambiar de ropa –en la primera planta del centro comercial– para evitar la persecución. Ve con Lance a tu mansión. Fase terminada.

4. LIQUIDA AL COBRADOR
Ésta y la siguiente son las misiones finales del juego. Tendrás que hacerte cargo de los matones que están saqueando tus propiedades (lo hacen por este orden: astillero, heladería, autos, taxis, Malibú, estudios). Para acabar con ellos pasa cerca con tu coche. Haz lo mismo con los refuerzos que llegan.

5. MANTÉN CERCA A TUS AMIGOS
Lance te traiciona. Vas a necesitar muchísima munición y armas pesadas para poder defender tu mansión. Espera apostado en la escalera. Busca una posición que te permita dominar casi toda la casa e ir eliminando a los matones que entren. Cuando aparezca Lance, ve disparándole hasta que estéis en el tejado. No te preocupes aunque esté saqueando tu casa. En el tejado, puedes usar armas pesadas como cohetes o granadas para acabar con Lance, un verdadero tipo duro, de una vez por todas. Baja ahora hasta la caja fuerte. Allí verás a Sonny, muy armado. Olvídate de sus guardaespaldas y dispara con todo sobre él.



MISIONES SECUNDARIAS

MISIONES DE UMBERTO ROBINA

1. EL DESAFÍO DEL BARCO TRUCADO

Fácil. Se trata de atravesar 27 puntos de control (también conocidos como check-points) en menos de tres minutos. Poco que decir aquí. Apréndete el circuito de memoria y gana la prueba.

2. CARNE DE CAÑÓN

Ve a la pelea entre haitianos y cubanos y acaba con los primeros. Ten en cuenta que no puedes disparar a ningún cubano o la misión habrá llegado a su fin. Procura hacer algo que ya has estado haciendo a lo largo del juego: disparar a los coches para matar a varios pájaros de un tiro. Poco después, descubrirás que los haitianos tienen un francotirador. Acaba con él, ve al parking, recoge la furgoneta y sal de allí.



3. ENCUENTRO NAVAL

Ve junto a Rico y luego al lugar del intercambio. Acaba con las barcas de los haitianos antes de que ellos lo hagan contigo. Una vez en tierra, hazte con los paquetes con la droga. Ahora no podrás escapar en barca, así que coge un coche (cerca de la mansión encontrarás un Landstalker 4x4) y escapa de la policía (tienes nivel cinco) hasta llegar al Café Robina.

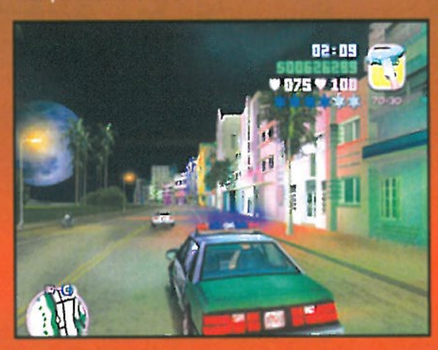
4. VUDÚ TROYANO

Ve con Rico hasta encontrar un coche vudú. Luego júntate con tus compinches en el lugar marcado en rosa. Tienes que ir a un laboratorio clandestino. Aparca en la marca rosa. Coloca las bombas en los tres lugares indicados. Tienes sólo 45 minutos para hacerlo. Un buen truco para poder sobrevivir: coloca primero la bomba que quedará más cerca de la salida. Ojo, porque la verja está cerrada así que tendrás que subir por la escalera de la derecha y salir al tejado. Luego, escapa del lugar.

MISIONES DE LOVE FIST

1. EL JUGO DEL AMOR

Ve al punto marcado para conseguir los ingredientes del juego del amor. El tipo quiere ir de listo y escaparse con tu pasta. Persíguelo y recupera tus cosas. Ahora tienes que ir a buscar a Mercedes. Hazlo rápido, porque sólo tienes un minuto y medio antes de que Love Fist comiencen su actuación.



2. ASESINO PSICÓPATA

Fácil. Golpea tu limusina contra el coche del psicópata hasta que acabes con él.

3. GIRA PUBLICITARIA

El psicópata, que no ha muerto, pone una bomba en la limusina que estás conduciendo. Para evitar que el coche reviente, no circules a una velocidad muy baja ni tampoco muy elevada, tienes que encontrar el punto justo. Ve por la gran avenida que cruza la isla, gira el coche para hacer un cambio de sentido y continúa paseando por la misma avenida, esta vez en dirección contraria. Poco después, la bomba se desactivará.

MISIONES DE MITCH BAKER

1. RUEDAS CON LLANTAS DE ALEACIÓN

Coge una motocicleta y ponte en el punto de salida. No tenemos mucho que decir: solo que conduzcas bien, que no te caigas y que quedes el primero.

MISIONES TELEFÓNICAS

1. MUERTE EN LA CARRETERA

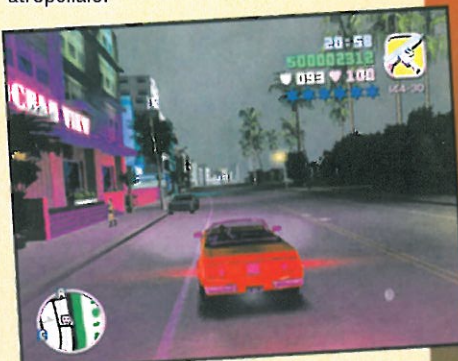
Fácil. Interceptar a un pizzero antes de que acabe su tarea. Guíate por el mapa para localizarlo. Cuando lo tengas cerca, arróllalo con tu vehículo y acaba con él.

2. ELIMINA A LA ESPOSA

Otra misión muy parecida. Tienes que conseguir eliminar a una mujer. Para ello utiliza tu coche. Ve golpeando poco a poco su vehículo hasta que reviente. Ojo, porque no puedes usar armas, sólo tu coche.

3. AUTOCIDIO

Misión contrarreloj. Tienes 9 minutos para acabar de conseguir tus objetivos, que pasan por eliminar a una serie de tipos. Antes de nada, coge el rifle y la moto con la que te desplazarás por el mapa. Tu primer objetivo está subido a un poste publicitario. El otro espera dentro de una furgoneta (haz que salte por los aires) y el tercero y el cuarto están junto a un 4x4. Cuando mates al primero, el que quede intentará escapar, así que persíguelo y acribíllalo. El quinto objetivo está en la costa, sobre la cubierta de un barco. Por último, coge un coche y persigue a la sexta víctima. Haz que caiga de la moto y atropéllalo.



4. COMPROBAR EL REGISTRO

Coge el rifle francotirador y abate al tipo que va vestido con un traje negro usando la mira telescópica. Corre y recoge el maletín. Después, sólo tienes que escapar hacia el punto señalado.

5. CABOS SUELTOS

Ve hacia el punto marcado y termina con los mafiosos. Cuando la zona ya esté despejada, coge el maletín y el helicóptero y condúcelo hasta el helipuerto.

2. INCITANDO AL MACHO

Tienes dos minutos para hacer el loco y llenar tu barra de caos. Acaba con todo lo que tengas a tu paso: motos, coches, personas, escaparates... Cuando haga aparición el helicóptero de la policía, puedes evitarlo o intentar acabar con él para que tu barra de caos suba como la espuma.



3. MOTO ROBADA

Tienes que conseguir una moto robada. Para llegar hasta el sitio en el que se encuentran los ladrones, debes coger una moto, acelerar a fondo y usar las escaleras de delante de la armería a modo de rampa. Sigue sobre la moto y ve liquidando a quien ose acercarse a ti. Después llegarás al garaje y encontrarás la moto que buscabas. Ahora puedes escapar volviendo por donde has venido o saltando las escaleras que te conducirán hasta la calle. Evita a tus perseguidores y lleva la moto a Greasy Chopper.

MISIONES DE TÍA POULET

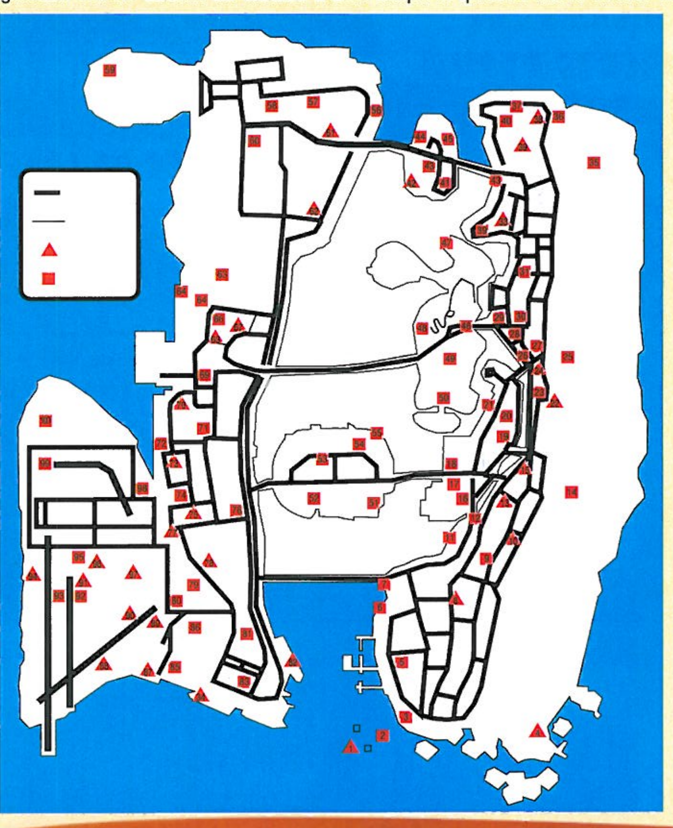
1. POCIÓN MÁGICA

Otra sencilla misión. Por lo menos, eso parece. Sólo tienes que ir recogiendo unos maletines con droga para Tía Poulet. El problema es que por cada maletín que recoges, tus estrellas de persecución policial se multiplican por dos. Así que ya sabes, mucho cuidado con la policía e incluso con el FBI. Si ves que las cosas se ponen muy feas entre el primer y el segundo maletín, lleva el coche al taller y espera a que baje tu nivel de búsqueda.



LOS PAQUETES OCULTOS

¿Quieres dejar de dar vueltas y encontrar todos los paquetes ocultos en el mapa? Nos hemos recorrido *Vice City* de arriba para abajo, a lo largo y a lo ancho, y los conseguimos todos. Échale un vistazo a este mapa si quieres saber dónde están.



2. ¡BOMBAS FUERA!

De lo que se trata ahora es de pilotar una avioneta para lanzar, desde lo alto, una serie de bombas y volar así los barcos de los cubanos. No te dejes engañar por el hecho de que poseas munición infinita. Sólo tienes tres avionetas para conseguir terminar esta misión. Lo más importante es mantenerte lejos de los disparos de tus enemigos. Para ello, vuela lo más alto que puedas. Uno de los matones intentará escapar en el coche. Acaba con él antes de que lo haga. Aún así, en caso de que logre huir, no te preocupes demasiado. Podrás alcanzarlo fácilmente.

3. JUEGO SUCIO

Más bronca con los cubanos. Sólo que ahora tienes en tus manos un flamante rifle de francotirador para hacer de las tuyas. Ten en cuenta que no pueden morir todos los haitianos. Si esto pasase, la misión habría terminado. Ve hasta el tejado marcado en rosa. Ve matando a los cubanos (los distingues por el color de sus ropas).

MISIONES DE PHIL CASSIDY

1. TRAFICANTE DE ARMAS

Tienes que hacerte con los cuatro camiones de armas de un traficante. Están marcados en el mapa con puntos amarillos. Lo que tienes que ir haciendo es dispararles desde tu coche. Verás como cada arma cae al suelo. No te arriesgas a recogerlas si no has asegurado la zona antes. Vendrán muchos refuerzos y los camiones circulan en parejas.

2. BOOMSHINE SAIGON

Phil ha tenido un accidente con sus bombas de boomshine. Lo que debes hacer es llevarlo al Centro Médico West Heaven, en el Patriot. Mucho ojo, porque tienes que llegar antes de que su barra de salud se agote y muera. El problema de esto es que vas colocado y te cuesta mucho conducir. Cuando llegas al hospital, Phil te pide que lo lleves a un cirujano de confianza. Da media vuelta y conduce hasta la marca en el mapa.

MISIONES DE LAS PROPIEDADES

MISIONES DE INTERGLOBAL FILM STUDIOS

1. CAMPAÑA DE RECLUTAMIENTO

Para conseguir que Candy Suxx acceda a formar parte de la película, tienes que matar a su chulo, es decir, a su manager. Más que nada, porque, ellos intentarán matarte a ti después de hablar con la actriz. Así que manos a la obra. Acaba con los matones y persigue al manager haciendo lo que acostumbras: disparar desde el coche y chocar con él. Cuando hayas acabado tu tarea, ve a buscar a Candy y luego lleva a Mercedes de regreso al estudio.



2. CONSOLADOR DODO

Tienes que pilotar el hidroavión para publicitar la película. Para ello, debes pasar por el circuito sobrevolando los puntos de control. Ten en cuenta que los puntos azules hacen que lances folletos y que los rojos provocan un parón en tu vehículo. Ve mirando el mapa para orientarte. Eso sí, mantente lejos de los edificios para evitar darte de bruces contra ellos.

3. LA FOTO POLICIAL DE MARTA

Hay que chantajear a un político dispuesto a prohibir el porno. Para poder ponerlo en una situación comprometida, tendrás que sacarle tres fotos con Candy. Síguelo con el helicóptero hasta el edificio marcado. Tienes que tomar las fotos desde una ventana del hotel que verás enfrente. Saca las fotos, vuela en el helicóptero para evitar a los polis y dirígete al punto rosa.



4. PUNTO G

Bien, coge una moto porque vas a necesitar hacer unos cuantos saltos. De lo que se trata es de ir saltando de edificio en edificio. Sube las escaleras que te llevan al interior del edificio y ve al ascensor. Solo tienes que seguir las marcas rosadas para saber por dónde saltar. Además, a mitad de recorrido se desplegarán unas nuevas escaleras que permiten acceder al tejado sin necesidad de dar vueltas inútiles.

MISIONES DEL CLUB MALIBÚ

1. ¿SIN ESCAPATORIA?

Tienes que sacar a un posible cómplice de la comisaría. Puedes disfrazarte de policía. El traje está en una habitación a la izquierda de la entrada de la estación de policía. Coge la tarjeta en el segundo piso, saca a Cam Jones de su celda y escapa como puedas. Tendrás que tomar un coche y llevarlo al taller. Luego, sólo tienes que dejar a Cam Jones en el destino marcado en el mapa.



2. EL TIRADOR

Para poder conseguir un tirador experto, tienes que superar una prueba y así ganarte la confianza de Cassidy. Apunta lo mejor que puedas para superar el examen. Cuando acabes sube a hablar con Phil.

3. EL CONDUCTOR

Otra prueba más, esta vez de conducción. Tienes que evitar al policía que comienza a perseguirte nada más comenzar la prueba. Su coche es más rápido, así que lo mejor va a ser que provoques un accidente. Ve empujándolo hasta que se estrelle contra lo que sea.

4. EL ATRACO

Lleva a tus compinches hasta el banco. Entra disparando lo más rápido que puedas a los tipos de seguridad. Ve hacia la zona de la caja fuerte, que es poco más que indestructible. Baja de nuevo a buscar al director del banco y llévalo arriba. Dirá el código de acceso. Ahora la cosa se complica. Tienes un índice de persecución muy alto, así que coge el primer coche que encuentres y métete en un taller de pintura hasta que se calmen las cosas. Luego lleva a tus compinches que aún viven hacia el punto marcado con pintura de color rosa.

MISIONES DE LA IMPRENTA

1. DESCUBRIENDO EL PASTEL

Ve al Malibú a hablar con Kent. Poco después, ya estarás en el puerto hablando con el chivato. Cuidado ahora, porque empiezan los tiros: justo después de subirte al barco suena la alarma. Ve eliminando a los mafiosos y continúa haciéndote un camino hasta la marca coloreada en rosa. Para escapar de allí, salta desde el barco a tierra firme y escapa de la policía.

MISIONES DE TAXIS KAUFMAN

1. V.I.P.

Misión típica de taxista: recoger a un cliente y llevarlo a un lugar indicado. Apresúrate para recoger al servicio, porque sólo tienes un minuto para llegar a Starfish Island. Un taxi rival te robará al cliente, así que debes dejarle claro que contigo no se juega. Cuando lo hayas destrozado, el cliente saldrá del taxi. Recógelo y llévale a su destino.

2. RIVALIDAD AMISTOSA

Muy fácil. No se puede permitir la competencia de la otra compañía, así que hay que destrozar tres taxis de los rivales. Consiste, como sin duda ya intuirás, en perseguirlos por la ciudad y destruirlos.

3. TAXIGEDÓN

Vas a buscar a Mercedes sólo para descubrir que te han tendido una trampa. Tienes que sobrevivir durante un minuto al enfado de un puñado de taxistas. Como no puedes escapar del lugar, tendrás que ponerte a dar vueltas en círculo por el patio. Cuando llegue el taxi con aspecto amenazador (un curioso jefe final) ve destruyéndolo a tiro limpio. El taxista saldrá de su automóvil, así que nada: atropéllalo.



RISE OF NATIONS

La estrategia histórica en tiempo real **vuelve a vestirse de gala con** Rise of Nations, **uno de esos juegos cargados de civilizaciones**, épocas y acontecimientos que constituyen un formidable reto para los estrategas de fuste. Con esta guía, **pretendemos orientarte entre** tanto siglo, **tanta facción** y tanta unidad.

LA CIVILIZACIÓN PERFECTA

ELIGE CON TINO

El primer gran dilema al que te enfrentas antes de abordar la campaña "A la conquista del Mundo" será el de escoger con acierto la nación que vas a controlar a lo largo de las ocho épocas de que consta. Tienes la friolera de 18 civilizaciones históricas a tu alcance, todas ellas con atributos, unidades y ciertas características exclusivas que las hacen profundamente distintas entre sí. No hay una nación claramente superior a las otras, ninguna puede aspirar a ser considerada la civilización perfecta. Al contrario, cada una de ellas posee unas cualidades inherentes a su naturaleza histórica que hacen que resulte más o menos eficaz en ciertos aspectos tecnológicos, económicos, militares o cívicos.



EXPLOTA TUS VENTAJAS

La clave está aquí: debes saber sacar provecho de las ventajas exclusivas que cada nación te ofrece para así poder partir con cierta superioridad (al menos teórica) en la encarnizada lucha territorial contra tu enemigo de turno. Asimismo, deberás potenciar aquellos aspectos más renqueantes de tu civilización, dedicándoles una mayor atención durante el transcurso de las partidas. Por ejemplo, si eliges a los británicos, cuyo potencial en el comercio es un 25% superior a la media y cuyas recaudaciones tributarias son el doble de las habituales, probablemente te será mucho más fácil levantar un imperio económicamente sólido, apoyándote en una importante y constante fuente de ingresos que te servirá para invertir en costosas investigaciones o mejoras de todo tipo. Además de esto, en el aspecto militar, los navíos británicos y las defensas antiaéreas se crean un 33% más deprisa de lo preestablecido, y éstas, además, son un 25% más baratas de construir. Son estas importantes ventajas las que deberás tener muy en cuenta si alguna vez quieres compartir, sobre todo en los niveles de dificultad altos, el casi inalcanzable y vanagloriado *Olimpo* de los grandes estrategas de nuestro tiempo.

LAS CIVILIZACIONES

NOTA: Los números romanos entre paréntesis aluden a la Edad a la que pertenecen las unidades. Ésta es la relación:

I	Edad Antigua
II	Edad Clásica
III	Edad Media
IV	Edad de la Pólvora
V	Siglo de las Luces
VI	Era Industrial
VII	Edad Moderna
VIII	Siglo de la Información

ALEMANES



Son una formidable potencia industrial. En el aspecto militar, además de poseer el mayor número de unidades especiales del juego, son tremendamente rápidos en la construcción de submarinos, barcos de guerra y unidades aéreas.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Solduris (I), Bárbaros (II), Vándalos (III), Landsknechts (IV), Volksgrenadiers (VII) y MG-42 (VII)
VEHÍCULOS Y ARMAS: Tanques Tiger (VII) y Leopard (VIII)

AZTECAS



Fortalecidos por el poder del sacrificio, se caracterizan por haber aprendido a conseguir recursos extra con la muerte de cada enemigo. Sus imponentes ejércitos de infantería ligera son temidos en todo el mundo. Además, son unos versados saqueadores de edificios enemigos.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Atlatles (I), Atlatles de élite (II), Xopilliatlatles (III), Infantería Jaguar (VII), Infantería de asalto Jaguar (VIII)

BANTÚES



Con el poder de la migración en sus manos, los bantúes son capaces de construir ciudades con una facilidad pasmosa y de aumentar y exceder fácilmente su límite de población. Sus unidades militares son capaces de mejorar sin necesidad de investigación.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Umpakati (I), Yangombi Umpakati (II), Impi (III)
VEHÍCULOS Y ARMAS: Cazabombardero Hawk (VII), Caza Eagle (VIII)

EL MAPA ESTRATÉGICO: CONSEJOS Y TÁCTICAS

Antes de dirigirnos al campo de batalla (el auténtico núcleo del juego), el mapa estratégico y casi anecdótico que nos ofrece *Rise of Nations* es prácticamente una reproducción simplificada del mostrado en otros juegos de estrategia por turnos como *Civilization* o *Europa Universalis*. En él desplazaremos nuestros ejércitos casilla a casilla sin otro objetivo que el de forjar un auténtico imperio adueñándonos de las "tierras sin reclamar" y de los siempre fértiles territorios de las naciones enemigas. También podremos establecer alianzas militares con otros estados, aumentar la fuerza de nuestros territorios, ganar o perder tributos y obtener recursos y cartas de bonificación al conquistar un terreno determinado.

Suponiendo que tal vez no seas un ferviente entusiasta de la reposada estrategia del "ahora tú, luego yo" de los juegos de Sid Meier y compañía, vamos a ver los puntos que deberías tener en cuenta para desenvolverte con éxito en esta ardua y reflexiva tarea.

LOS TRIBUTOS

Son la moneda de cambio en *Rise of Nations*. Utilízalos con criterio para invadir territorios, establecer relaciones diplomáticas y, si andas escaso de ellos, no dudes en dejar pasar un turno para reaprovisionarte. ¡Esto es estrategia por turnos!

SIENTE LA FUERZA

La fuerza de un territorio es un factor determinante a la hora de planificar una invasión. Cada edad que una región pasa bajo el control de una misma nación, aumenta la fuerza de dicho territorio. Siempre que puedas y tu bolsillo te lo permita, aumenta la fuerza de tus territorios pagando tributos para que de esta forma los enemigos potenciales se lo piensen dos veces antes de atacarte despiadadamente.

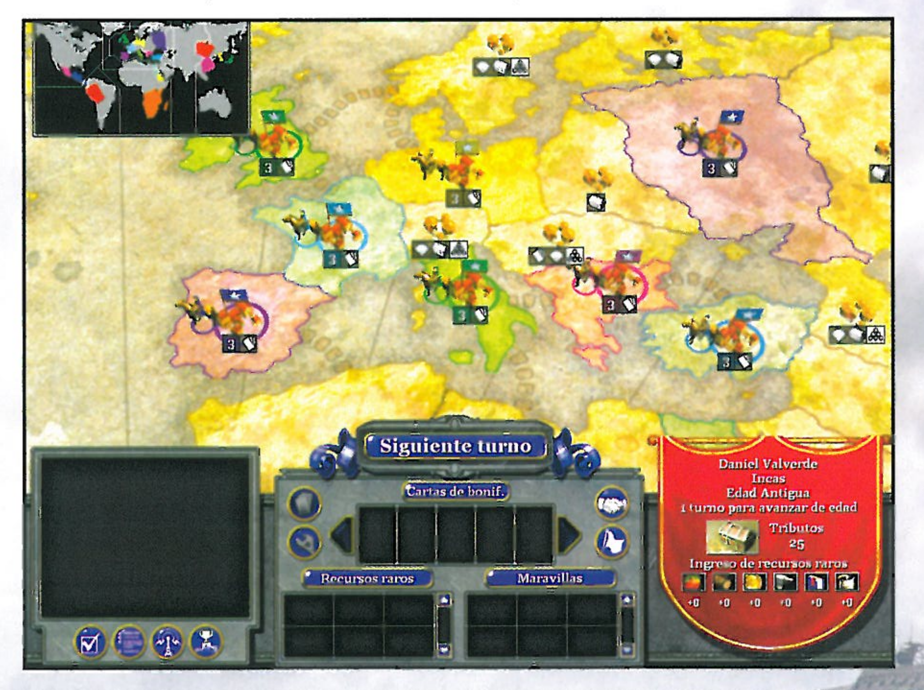


DOSIFICA TUS CARTAS

Utiliza las cartas de bonificación con cabeza. No las malgastes en batallas sencillas y guárdalas cuidadosamente para los épicos enfrentamientos que te aguardan a la vuelta de la esquina. Aprovéchate de sus ventajosos efectos en misiones de conquista realmente complicadas, como puede ser la invasión y sitio de una capital enemiga (ya que estas ciudades cuentan con un alto número de fuerzas defensoras).

ALÍATE O FRACASA

Las alianzas entre distintas naciones son un recurso diplomático realmente útil. Alíate con naciones poderosas a cambio de unos cuantos tributos y mantén, siempre que sea posible, tus ejércitos cerca de los suyos. De esta manera, si decides invadir un territorio cercano de una tercera nación enemiga, recibirás refuerzos de tus queridos aliados. Bienvenidos sean.



SÉ AGRESIVO

Intenta siempre conquistar territorios que alberguen centros de suministros. De ello dependerá directamente el poder militar de tu nación: podrás tener a tu disposición tantos ejércitos como centros de suministros controles. Los más fáciles de adquirir son los que se encuentran en "territorios sin reclamar", ya que con frecuencia se obtienen tras la débil y casi irrisoria oposición que ofrecen algunas tribus de salvajes bárbaros.

BRITÁNICOS



Tienen el poder del imperio. Debido a eso, sus ingresos económicos provenientes del comercio y de los tributos son anormalmente elevados. Poseen un imponente ejército de arqueros y son capaces de construir navíos y dispositivos antiaéreos a una velocidad endiablada.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Highlanders (V), Guardia negra (VI), Arqueros de tiro largo (II), Arqueros de tiro largo reales (III), Yeomanry real (IV)
VEHÍCULOS Y ARMAS: Bombardero Lancaster (VII)

CHINOS



Tienen el poder de la cultura. Además de ser grandes conocedores de la medicina y la farmacología, el coste de todas sus investigaciones científicas es bajo. Sus nuevas urbes fundadas son siempre de un gran tamaño y sus ciudadanos se multiplican rápidamente.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Lanzas incendiarias (III), Lanzas incendiarias pesadas (IV), Mosqueteros manchúes (V), Fusileros manchúes (VI), Infantería manchú (VII)

COREANOS



El poder de la tradición. Sienten una profunda devoción por las tradiciones y los templos, así que las mejoras de éstos son totalmente gratis para ellos. Disponen de ciudadanos adicionales por cada ciudad que construyen y son expertos en las reparaciones de edificios y estructuras.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Hwarang (I), Hwarang de élite (II), Hwarang real (III), Hwarang real de élite (IV),
VEHÍCULOS Y ARMAS: Flecha incendiaria (II), Flecha incendiaria pesada (II)

EL MAPA DE ACCIÓN

Ya estás en el campo de batalla, donde los acontecimientos se desarrollan en estricto tiempo real. Seguro que esta panorámica de tus edificios y de tus unidades ávidas de órdenes te es del todo familiar. Pero a pesar de sus inevitables y más que evidentes similitudes con los juegos de Rick Goodman, este *Rise of Nations* de Big Huge Games es un simulador estratégico con personalidad propia. No en vano, introduce toda una serie de novedades que afectan directamente a la forma de afrontar los retos típicos y tópicos de este tipo de juegos de estrategia histórica en tiempo real (la de los recursos y las unidades mejorables). Aquí van algunas de nuestras recomendaciones.

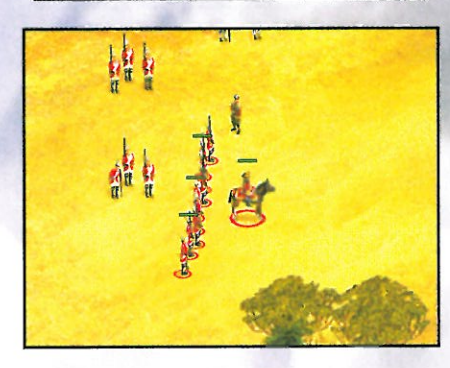
URBANÍZATE

La ciudad (junto a la biblioteca) constituye el centro neurálgico de tu imperio. Construye tantas ciudades como tu grado de investigación te permita y expande tus fronteras sin pudor. Pero eso sí, asegúrate



de construir alrededor de cada una de ellas un número aceptable de estructuras militares de defensa (torres, castillos...) para protegerlas de posibles ataques enemigos. Y vigila: conforme vayas aumentando la extensión de tu imperio, más difícil lo vas a tener para poder defender todos tus edificios con ciertas garantías. Busca un equilibrio razonable.

INVESTIGA



No dejes que los límites predeterminados al crecimiento de la población te impidan seguir creando unidades militares nuevas al ritmo que necesitas. Investiga la tecnología militar en la biblioteca (un edificio clave, ni te imaginas hasta qué punto) y ten en cuenta que los efectivos más grandes (caballería, artillería...) ocupan más unidades de población que los más pequeños, como los ciudadanos o la infantería. Una vez creada una unidad militar cualquiera en un cuartel, ésta aparecerá representada en el escenario real de la batalla por la figura de tres soldados idénticos (que realmente equivalen tan solo a una unidad militar). Que nadie se sorprenda.

EXPLORA

La figura del explorador es importante en *Rise of Nations*. Activa la función de exploración automática para que tu explorador se pasee por el mapeado a la búsqueda de todo tipo de recursos raros, ruinas o reliquias que te proporcionarán, a través de los comerciantes de tu mercado, una preciada fuente de riqueza alternativa.

EXPLOTA



Entre cinco recursos anda el juego (hablamos de recursos ordinarios, sin contar los raros). No permitas que la escasez de alguno de ellos se convierta en un factor que limite tu desarrollo tecnológico o la creación de nuevas construcciones y todo tipo de mejoras. Eso sí, analiza las posibles razones de la escasez de ese recurso en particular y actúa en consecuencia, ya sea adquiriéndolo provisionalmente en el mercado, construyendo más estructuras para la obtención del mismo o destinando más personal a su fabricación u obtención.

SÉ PRUDENTE

No caigas en la trampa de crear unidades militares a lo loco e indiscriminadamente. Piensa que los recursos que inviertes en ese proceso son los que estás dejando de dedicar a

LAS CIVILIZACIONES

EGIPCIOS



Bendecidos por el poder del Nilo, son grandes agricultores y prósperos comerciantes, fieles adoradores de sus deidades. Su asombrosa e innata capacidad para construir extraordinarios monumentos queda patente al observar las pirámides que dejaron como legado.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Mameluco (IV), Camellería ligera (II), Guerreros en camello (III), Guerreros en camello de élite (IV)
VEHÍCULOS Y ARMAS: Carro (II), Carro pesado (II)

ESPAÑOLES

Amparados por el poder del descubrimiento, los españoles poseen un don especial para las tareas de exploración, tanto terrestres como marinas. La agudeza visual de sus exploradores y su capacidad para hallar todo tipo de recursos y ruinas serán factores a tener muy en cuenta.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Escuderos (II), Escuderos reales (III), Tercios (IV), Tercios reales (V)

FRANCESES



Disponen del poder del liderazgo, sus generales tienen un peso específico realmente importante y su caballería pesada provoca devastadores efectos allá por donde pasa. Fabrican armas de asedio a una velocidad vertiginosa y la industria maderera es la base de su economía.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Chevalier (II), Chevalier pesado (III), Granadero a caballo (IV), Granadero de la guardia a caballo (V)



posibles investigaciones en la biblioteca. Quedarse atrasado en lo que a investigación se refiere es sinónimo de derrota. En niveles de dificultad altos, ten por seguro que una política muy belicista y muy poco investigadora hará que tu rival pase a la siguiente edad mucho antes de que lo hagas tú. Eso se traduciría en una considerable diferencia de tecnología militar a favor de tu enemigo que podría llegar a ser fatal para tus intereses. Evita también el llamado "tank rush", o lo que es lo mismo, construir multitud de unidades de un mismo tipo para atacar multitudinariamente al enemigo. Tu ejército debe ser variado, compensado y contar con unidades específicas capaces de contrarrestar todos los ataques del rival.

SÉ ASTUTO

Intenta atacar siempre a tu enemigo utilizando varios frentes, formando grupos equilibrados de unidades complementarias. De esta manera, obligarás a tu rival



TRUCOS

PARA ACTIVAR LOS TRUCOS, PRESIONA LA TECLA ENTER (CONVERSAR) DURANTE LA PARTIDA Y ESCRIBE LO SIGUIENTE:

cheat reveal 1
Elimina el velo del escenario

cheat reveal 0
Devuelve el velo del escenario

cheat safe
Crea metralletas alrededor de la capital

cheat diff X
Establece el nivel de dificultad (sustituir X por un valor entre 0 y 5)

cheat achieve
Muestra pantalla de logros

cheat ally X
Fuerza una alianza con una civilización (sustituir X por la que quieras)

cheat peace X
Fuerza la paz con una civilización (sustituir X por la que quieras)

cheat war X
Fuerza la guerra con una civilización (sustituir X por la que quieras)

cheat defeat X
Derrota a una civilización (sustituir X por la que quieras)

cheat victory X
Gana esa civilización (sustituir X por la que quieras)

cheat resource all+1000
1.000 más de cada recurso

cheat age X Z
Modifica la edad de una nación (sustituir X por la edad y Z por la civilización)

cheat military X Z
Cambia el nivel militar de una nación (sustituir X por el nivel y Z por la civilización)

cheat civic X Z
Cambia el nivel cívico de una nación (sustituir X por el nivel y Z por la civilización)

cheat science X Z
Cambia el nivel científico de una nación (sustituir X por el nivel y Z por la civilización)

cheat library X Z
Cambia todos los niveles tecnológicos (sustituir X por el nivel y Z por la civilización)

cheat die
Elimina la(s) unidad(es) seleccionada(s)

cheat finish
Finaliza edificios seleccionados o mejoras en desarrollo



GRIEGOS



Protegida por el poder de la filosofía, la civilización griega edifica todo su próspero imperio a partir de los sólidos cimientos del conocimiento y de la investigación. No en vano, los pasadizos de sus bibliotecas y universidades son un hervidero pletórico de sed intelectual a cualquier hora del día.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Compañero (II), Compañero real (III), Stratiotai (IV), Stratiotai reales (V)

INCAS



Tienen el poder del oro. Sus minas no producen tan sólo metal, sino que también dan abundante riqueza. Son muy hábiles en el comercio y en la construcción, y tanto sus flamantes armas de asedio como su infantería les confieren un aceptable poder militar.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Cachiporreros Inti (II), Maceros Inti (III),
VEHÍCULOS Y ARMAS: Mortero (V), Mortero de asedio (VI)

JAPONESES



Los japoneses valoran el poder del honor por encima de todo. Sus efectivos cuarteles militares son capaces de formar ejércitos numerosos en un tiempo récord y sus muelles son una fábrica implacable de navíos, portaaviones, y barcos de pesca. Cuidado con sus temibles samuráis.

UNIDADES ESPECÍFICAS:
TROPAS: Lanceros Ashigaru (I), Bushi (II), Bushi de élite (III), Samurai (IV), Samurai armado (V)

a dividirse y a perder así efectividad en su tarea defensiva. Puedes distraer a sus tropas con algunas "unidades señuelo" para que el grueso de las tropas penetre sin problemas hasta el corazón de su imperio.

USA ATAJOS



Utiliza la tecla de tabulación asiduamente para moverte por el menú de todas las investigaciones disponibles y comprueba de esta manera si ya puedes potenciar o mejorar algún aspecto de tu nación sin perder ni un sólo minuto. Igualmente, y aunque pueda parecer una tontería, procura estar atento a la barra de investigación de épocas (en la biblioteca) para poder comprobar cuándo reúnes todos los requisitos para avanzar de edad.

MAXIMIZA

Asegúrate de sacar el máximo rendimiento a tus minas y campamentos de leñadores, intentándolos situar en montañas o arboledas que sean lo más grandes posibles para así poder albergar a muchos más trabajadores en su interior. No tengas miedo a las aglomeraciones y haz un uso inteligente y práctico del espacio disponible, que no es ni mucho menos infinito.

CONTROLA LA INTENDENCIA

Rise of Nations introduce el novedoso concepto del desgaste en la batalla, es decir, el daño que sufren las tropas más allá de las fronteras de su territorio, en campo enemigo. Para solucionar este terrible contratiempo en misiones de conquista, deberás enviar junto con tus unidades de ataque algunos camiones o carros de suministro, que serán creados en la fábrica de armas de asedio. Su funcionalidad aumenta conforme el daño por desgaste del enemigo se hace mayor.



BLOQUEA Y CONTRABLOQUEA

Ante una invasión del enemigo, no dudes en atacar sus vagones de suministro para así debilitar por desgaste a todas las unidades que haya desplegado en tu territorio.

Para aumentar el daño por desgaste, construye y mejora tus torres fronterizas. Si por el contrario eres tú el que ataca al enemigo, intenta centrar todos los devastadores efectos de tu artillería pesada en sus ciudades. Si cae una bajo tu mando, el terreno fronterizo no tardará en pasar a tus dominios, bastará con unos escasos segundos de "asimilación" durante los que debes tener más unidades tuyas que del enemigo dentro del radio de la ciudad. Culminada la conquista, las fronteras de tu imperio se expandirán, y los edificios no militares del enemigo pasarán estar bajo tu control.

Al mismo tiempo que masacras su centro vital, deberás también hacer lo propio con sus principales estructuras militares. De esta forma puedes congelar su poder bélico. Una vez conquistada la nueva ciudad, no te olvides de crear ciudadanos para reparar los daños causados por los combates previos.



AGRUPA

Dicen que la unión hace la fuerza, así que, si lo puedes evitar, no envíes pequeños grupos de unidades de forma escalonada al infierno del territorio enemigo. Espera a tener un número considerable de efectivos en un punto de reunión para afrontar la batalla con garantías. Las unidades aisladas son mucho más vulnerables a los ataques enemigos que las que se disponen estratégicamente, formando grupos numerosos y compactos.

LAS CIVILIZACIONES

MAYAS



Dotados con el elevado poder de la arquitectura, sus ciudades, torres y fuertes están extraordinariamente preparados para defenderse de los ataques más feroces, y sus arquitectos pueden construir todo tipo de edificios ahorrando una gran cantidad de madera

UNIDADES ESPECÍFICAS

TROPAS: Honderos Balamob (I), Honderos Balamob reales (II), Honderos Balamob Águila (III)

VEHÍCULOS Y ARMAS

Arma sin retroceso (VII), Misil AT Dragón (VIII)

MONGOLES



Encarnan el poder de las hordas. Su tenaz caballería es temida, y a la vez odiada, por todos sus adversarios. Sus invasiones en terreno enemigo son una apoteosis de contundencia y efectividad, y la sobrehumana resistencia de sus tropas los convierten en un hueso duro de roer para cualquiera.

UNIDADES ESPECÍFICAS

TROPAS: Nómada (II), Nómada estepario (III), Horda (IV), Horda dorada (V)

NUBIOS



La civilización nubia tiene el poder del comercio. Sus comerciantes son tremendamente efectivos y tiene un sexto sentido especial para descubrir recursos raros de todo tipo. Los mercados son fuentes inagotables de riqueza y las caravanas nubias son tremendamente resistentes.

UNIDADES ESPECÍFICAS

TROPAS: Arqueros kushitas (II), Arqueros kushitas reales (III), Arqueros Apedemak (IV), Arquero en camello (II), Arquero en camello con armadura (III), Camello de asalto (IV), Cuerpo de camellos (V)



CULTURIZA

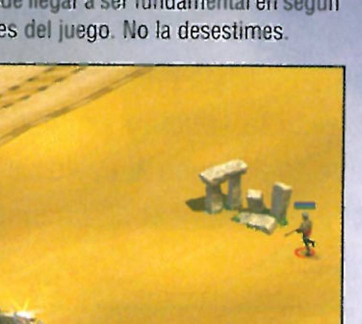
Uno de los factores que más limitan la capacidad de crecimiento y desarrollo en las investigaciones de niveles superiores (4, 5 o 6) es el del conocimiento. Así que no dudes: construye sin miedo una universidad por cada ciudad que fundes y llénala a reventar de académicos. Esto te será indispensable para progresar en tu particular conquista del mundo.





VALORA LAS RAREZAS

Saca provecho de la existencia de preciados recursos raros, como las gemas o el ámbar, enviando a tus comerciantes hasta el lugar del yacimiento. Esta atípica fuente de ingresos puede llegar a ser fundamental en según qué fases del juego. No la desestimes.



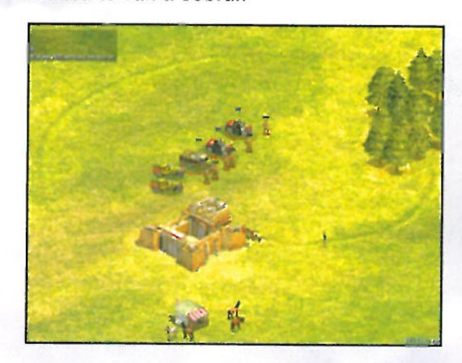
MARAVÍLLATE

Las 14 maravillas que encontrarás en *Rise of Nations* no son sólo grandes y fastuosos monumentos arquitectónicos de un valor incalculable. Ni mucho menos. Si tienes el privilegio (y los "puntos de maravilla" necesarios) de poder construir una alrededor de tu ciudad, esta maravilla histórica aportará a tu nación decisivas mejoras en algunos aspectos militares, económicos o cívicos que pueden llegar a ser determinantes en la batalla.
La mayoría de estas titánicas construcciones no estarán disponibles hasta bien avanzada la partida y sólo tendrás el privilegio de construir como máximo una por ciudad (excepto los egipcios, que pueden construir dos). Así pues, no dudes en utilizar sabiamente su "divino" influjo para reforzar aquellos aspectos más débiles de tu nación y complementar los demás.



ATRINCHÉRATE

Los fuertes, castillos, fortalezas o reductos te servirán para repeler posibles invasiones del enemigo, pero también los podrás utilizar para guarecer a tus unidades heridas durante la batalla. Un soldado a punto de morir no supondrá una gran ayuda en las feroces trifulcas contra tus enemigos. Así que vigila las barras de energía de las unidades y no dejes que mueran inútilmente. Nunca te van a sobrar.



ESPECIALIZA

Aunque al principio no darás demasiada importancia a sus vaporosas funciones, lo cierto es que los generales y los espías son unidades especiales sumamente útiles y determinantes, en especial si participan en contiendas muy equilibradas. Dales la importancia que se merecen y aprovéchate de sus acciones exclusivas, como el soborno (espía) o la emboscada (general), que llevarán a cabo consumiendo puntos de destreza de su barra azulada.

ROMANOS



Los romanos tienen el poder del César. Se trata de un imperio que se caracteriza por su extraordinario poder defensivo gracias a sus fuertes y torres. Su infantería pesada es increíblemente poderosa y sus ciudades, que producen gran cantidad de riqueza, albergan un gran poder político.

UNIDADES ESPECÍFICAS
TROPAS: Legiones (II), Legiones del César (III), Guardia pretoriana (IV)

RUSOS



El poder de la patria confiere a los rusos la capacidad de producir enormes daños por desgaste al enemigo. Además, su caballería pesada es muy efectiva contra las unidades de artillería y suministros, y sus versados espías pueden volver loco hasta al adversario más avispado.

UNIDADES ESPECÍFICAS
TROPAS: Infantería Guardia roja (VII), Infantería de choque (VIII), Lancero Nusini (III), Cosaco (IV), Cosaco de Don (V)
VEHÍCULOS Y ARMAS
Tanque T80 (VIII), Cohete Katiuska (VII)

TURCOS



El poder del asedio es el as bajo la manga de la civilización turca. Sus unidades de asedio son tan contundentes como efectivas, y acostumbran a utilizar un gran número de ellas durante las invasiones. Son capaces de dominar y asimilar a gran velocidad las ciudades enemigas conquistadas.

UNIDADES ESPECÍFICAS
TROPAS:
Jenízaros (IV), Jenízaros reales (V),
VEHÍCULOS Y ARMAS
Bombarda Basílica (IV), Cañón Basílica (V)



COLIN McRAE RALLY 3



No es fácil elaborar una guía pormenorizada para los usuarios de *Colin McRae Rally 3*. **Tampoco resulta sencillo explicar tácticas** o maneras de conducir que se adecuen al estilo de cada jugador. La pregunta es: **¿Qué podemos explicar** de un juego tan basado en la habilidad como éste?

Partiendo de esta idea, dejemos claro que todos los secretos, coches nuevos, componentes mecánicos y sorpresas pueden ser descubiertos a base de victorias en rallies concretos. Pero los trucos directos que introducir en el menú para conseguir dichos extras sin esfuerzo sólo pueden adquirirse desde la web de Codemasters previo pago, al tener cada programa unos números de control codificados.





CAMPEONATO

El evento por excelencia es el Campeonato, donde te metes en la piel del propio Colin, afrontando seis rallies en cada uno de los tres años que durará tu carrera profesional. Antes de empezar, estudiarás las condiciones del trazado y la climatología. Es la base para la elección de reglajes (niveles de freno, suspensión, cambio de marchas, tipo de neumáticos...) a emplear en el tramo de reconocimiento, semejante a los kilómetros de ruta que te encontrarás a posteriori durante la prueba.



ORDEN

Aunque te parezca que la salida no tiene orden ni concierto, se calcula automáticamente en función de tus resultados en el anterior rally o temporada. Excepto en el primer tramo, obtendrás un detallado informe mecánico acerca del funcionamiento de todos los componentes vitales de tu máquina, justo antes de la cuenta atrás del comisario en línea de salida.

MECÁNICA

Tendrás que esforzarte en conservar al máximo las partes mecánicas afectadas en anteriores tramos. Aunque sea a costa de ir más despacio, merece la pena antes que dejar tu coche hecho unos zorros. A medio plazo, siempre se pierde más tiempo forzando la máquina que conservándola. Y aún contando con un área de servicio al finalizar cada día, el tiempo de reparaciones es limitado y varios problemas no podrán resolverse o aminorarse.

COPILOTO

En los tramos no eres nadie sin tu copiloto. Las notas están confeccionadas por Nicky Grist. Su fiabilidad es bastante alta, pero no absoluta. Fíjate en las indicaciones que aparecen en la parte superior de la pantalla, cuyo color (verde, amarillo, rojo) indica la severidad del viraje. Cuidado con los avisos y llamadas de atención sobre peligros inminentes o imposibilidad de atajar. Las rocas y otros obstáculos, amén de frenarte casi en seco, causarán averías graves en caso de impacto directo.

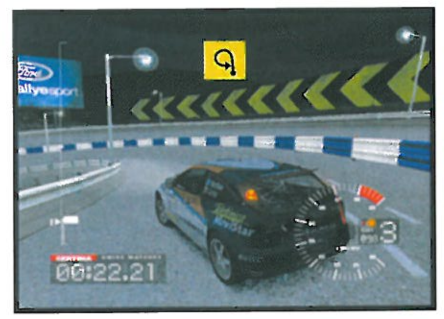
JERGA

Los números que escuchas se refieren a la marcha recomendada (de primera a sexta). Acostumbra tu mente a estas cifras, pues apenas dispondrás de tiempo para reaccionar ante lo que se te viene encima.
Por cierto, si empleas una relación de marchas altas o bajas, ten cuidado porque las indicaciones están realizadas sobre el reglaje medio que viene por defecto. Por supuesto, nadie mejor que tú mismo para juzgar qué hacer en cada momento. No apartes la vista del horizonte si quieres sortear con suficiente anticipación todas las dificultades.



SÚPER-ESPECIAL

El último tramo será una súper-especial en circuito de doble carril semiparalelo en el que dos coches compiten a la vez. Así concluye el rally, dando paso a la ceremonia del podio. Si has ganado, te harás con un nuevo vehículo que emplear en otros modos de juego. Pero simplemente con que alcances la meta, aunque sea en mala posición, suele tocarte un nuevo componente mecánico para el coche. Y los tramos que hayas disputado pasan a ser accesibles desde otros modos del juego.



ÁREA DE SERVICIO

Debes comprender la lógica de los reglajes: A mayor aceleración en los cambios de marcha, menor velocidad punta. Y viceversa. Emplear manualmente las transmisiones nos permite obtener mejores rendimientos del coche, pero a costa de trabajar mucho más. Aumentar la potencia trasera o delantera, así como desequilibrar los frenos entre ambos ejes, redefine por completo el comportamiento del coche y sus derrapajes.

REGLAJES

Si tu carrocería es muy ligera, ganarás en velocidad tanto como en fragilidad. Las suspensiones blandas absorben mejor las diferencias del trazado en su eje vertical a costa de mucho mayor movimiento, mientras que las duras te harán botar y saltar bastante más. Ojo con el antivuelco, que te hará ganar en estabilidad pero te dificultará sobremanera la toma de curvas.


MINISTERIO DEL INTERIOR
DELEGACIÓN DEL GOBIERNO PARA EL PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS
PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS
ABRE LOS OJOS
las drogas pasan factura
El **alcohol** mata cada año a 2.000 jóvenes en accidentes de tráfico. La **cocaína** ya causa más urgencias hospitalarias que la heroína. El **éxtasis** produce daños cerebrales. Fumar **porros** además multiplica los efectos del tabaco. Si crees que tomar drogas no te perjudica, entonces infórmate sobre sus consecuencias.
www.sindrogas.es 902 16 15 15



El truco es una especie autóctona que anida en los rincones más insospechados. A veces, **debes permanecer días enteros al acecho** hasta que da señales de vida, pero cuando lo hace, **llega la hora de la luz**, el color y el espectáculo de muchos quilates.

X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO



Para poder activar los trucos, debe estar activada la configuración de teclado que el juego ofrece por defecto. Es decir, con las acciones a cargo de las teclas del teclado numérico: el 4 para golpear, el 7 para activar la ira salvaje y el 0 para agacharse. Primero debes pulsar en el menú principal la siguiente combinación: 4 7 4 7 4 4 0 7. Si lo haces correctamente, oirás un clic que confirma que los trucos han sido activados. A continuación, debes introducir, también en el menú principal, la siguiente combinación: 4 7 4 7 4 4 7 0. Oirás dos clics y aparecerá la opción de selección de nivel en lugar de la de continuar partida. Además, habrás activado un menú que te permitirá, entre otras cosas, volverte invencible. Tendrás acceso a este menú de trucos cada vez que pongas el juego en pausa.

Debes tener en cuenta que, si activas los trucos, ya no podrás acumular las chapas que dan acceso a los extras (nivel oculto incluido). Es decir, que será mejor que te hagas con todas las chapas necesarias antes de acceder al menú de trucos.

BANDITS: PHOENIX RISING

Para utilizar estos trucos, es necesario modificar un archivo del juego, así que te recomendamos que hagas una copia de seguridad de ese archivo una vez lo localices.

Dirígete a la carpeta en la que hayas instalado el juego y sigue la siguiente ruta: \bandits\data\profiles\GARAGE.XML. Garage.xml es el archivo que tienes que abrir. Puedes hacerlo con el Bloc de notas. Dentro del archivo en cuestión, verás que vienen indicados todos los valores de los coches, desde su configuración hasta el tipo de armamento que llevan. Es recomendable saber algo de inglés para saber qué es lo que se está modificando, pero en caso de que no domines ese idioma, algo sencillo que puedes probar es dirigirte a los bloques de texto de cada misión y escribir yes junto al nombre de cada arma concreta de la que quieras disponer.





STAR TREK: ELITE FORCE II

Para activar los trucos de este juego, tienes que hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego y seleccionar la opción de Propiedades. Al final del apartado Destino deberás añadir un espacio y el siguiente texto: +set ui_console 1 +sv_cheats 1. En caso de que el juego esté instalado en la carpeta prevista por defecto, la línea completa quedaría así: C:\Archivo de Programas\Activision\ EF2.exe" +set ui_console 1 +sv_cheats 1.

Una vez dentro del juego, pulsa la tecla º, que se encuentra a la izquierda del número 1, y abrirás la consola de comandos. Ahí puedes introducir los siguientes códigos de trucos:

God	**Munición y vida ilimitada**
Noclip	**Atravesar paredes**
Notarget	**Invisibilidad**
Allweapons	**Todas las armas**



ENTER THE MATRIX

Introduce los siguientes códigos una vez accedas a la opción del menú Hackear. Luego carga la partida que desees.

cheat 1DDF2556	Jugar con Neo
cheat 00F58256	Jugar con Trinity
cheat 02568974	Jugar con Morfeo

Repite lo mismo escribiendo los siguientes códigos para obtener algunos consejos de Trinity y Perséfone:

Dial 001-949-555-0112
Dial 001-714-555-0187
Dial 001-213-555-0142
Dial 001-310-555-0111
Dial 001-949-555-0101



MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

Para que los siguientes trucos funcionen, debes introducirlos cuando estés en la pantalla del mapa estratégico. Es imprescindible poner el punto antes y después del código.





.mefoundsomeau.	Suministro de oro para todas las provincias
.mefoundsomeag.	Suministro de plata para todas las provincias
.mefoundsomecu.	Suministro de cobre para todas las provincias
.viagra.	Suministro de hierro para todas las provincias
.matteosartori.	Ver todo el mapa
.deadringer.	Obtener 1.000.000 de florines
.worksundays.	Todas las órdenes de construcción finalizan en un turno
.badgerbunny.	Todas las unidades y edificios a tu disposición
.conan.	Jugar con las tropas rebeldes



LOS SIMS: SUPERSTAR

Esta nueva expansión te obliga a estar muy pendiente de la intendencia doméstica y luchar por hacerte un hueco en el mundo del espectáculo. Para reducir en lo posible tus quebraderos de cabeza económicos, haz lo siguiente: durante el juego, pulsa Ctrl. + Mayúsculas + C y escribe rosebud en la ventana que aparecerá a continuación.
De esta manera, obtendrás 1.000 simoleones. Si deseas que la cantidad sea mayor, simplemente añade al código un punto y coma seguido de signos de exclamación entre comas (ejemplo: rosebud;!;!;!;!;!).





YA HAY FECHA

Star Wars: Galaxies aterriza este mes

En el momento en que cerramos este número, el lanzamiento *Star Wars Galaxies* sigue previsto para el 26 de junio. Si nada se tuerce, Proein distribuirá el juego en España más adelante, en fecha aún por confirmar, pero ya puedes comprar tu copia de importación si no te sientes capaz de esperar ni un minuto más. Se va a comercializar a un precio de 49,95$ (más gastos de envío) en su versión normal y 79,95$ la de lujo. En cuanto la recibas, dispondrás de 30 días de prueba gratuitos tras los cuales deberás empezar a pagar las correspondientes cuotas: 14,99$ si contratas un solo mes, 14$ si son tres los meses y 12$ si pagas un año completo.

Éste podría ser tu nuevo hogar virtual durante los próximos meses.

AFORO COMPLETO

No quedan plazas para la Campus Party 2003



Son 120 €, pero te aseguran incluso un techo bajo el que dormir.

La asistencia a la popular Campus Party (www.campus-party.org) sigue batiendo récords año tras año. Esta edición va a contar con 4.000 participantes, 1.000 más que la del año pasado. Pese a que el precio de la suscripción ha aumentado (ahora son 120 €), las plazas disponibles han vuelto a agotarse pocas horas después de que se abriese el periodo de inscripción. Pero no pierdas del todo la esperanza: si no tienes plaza y quieres acudir a esta prestigiosa reunión informática, puedes apuntarte en la lista de espera y ver si se produce alguna baja. La Campus Party 2003 tendrá lugar entre los días 11 y 17 de agosto en la ciudad de las Ciencias y las Artes de Valencia.

FANTASÍAS MULTITUDINARIAS

Se estrena la web oficial de final Fantasy XI

Aunque en Japón ya llevan tiempo disfrutando de este juego, la versión americana no verá la luz hasta principios del año que viene. Para ir haciendo boca, se ha estrenado la página oficial (http://www.playonline.com/ff11us/index.shtml), en la que se puede encontrar todo tipo de información relacionada con la serie y su fascinante entorno. *Final Fantasy XI* tiene un par de atractivas peculiaridades que pueden ayudar a que triunfe: es el primer juego de rol multijugador masivo de la serie *Final Fantasy* y reunirá jugadores de PC y PS2.



El inglés ya se nos resiste, pero es que el japonés es demasiado.



Si juegas a *FF XI*, te prometemos que podrás llevar a uno de éstos.

TOMA DOS TAZAS



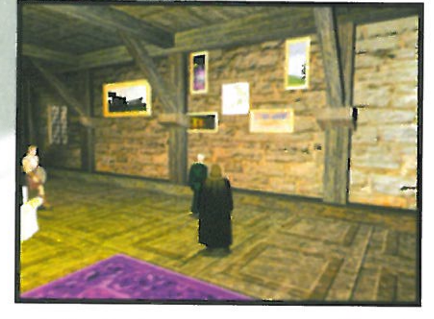
Lost Dungeons of Norrath será la próxima expansión de EverQuest

Tras el reciente anuncio de *The Legacy of Ykesha*, Sony Online acaba de anunciar otra expansión para su juego estrella, *EverQuest: Lost Dungeons of Norrath,* que aparecerá este otoño y será distribuida en España por Ubi Soft. Entre las novedades importantes, destacan las 40 mazmorras nuevas o las zonas de caza temáticas (que serán cinco), así como el rediseño de la interfaz. Sony Online también ha anunciado un nuevo sistema de recompensas que permitirá elegir entre varias opciones. Además, algunas de las nuevas mazmorras generarán enemigos adaptados al nivel de los aventureros que entren en ellas, un detalle que va a contribuir a que el juego sea más equilibrado y adictivo.

ORO ARTÚRICO

Dark Age of Camelot se actualiza y refina

Dark Age of Camelot: Gold Edition se perfila como la mejor opción para aquellos que tengan pensado iniciarse en este juego a estas alturas. Esta nueva edición incorpora el juego original actualizado más la expansión *Shrouded Isles* y la nueva actualización que permite a los jugadores comprar viviendas. La posibilidad de ser propietario va a estar disponible para todos los jugadores suscritos al juego mediante una descarga, como si se tratara de un parche más. Aun así, se ha hecho pública una novedad que podríamos calificar de decepcionante: las viviendas estarán situadas en una zona específica a la que se accederá mediante un portal, con lo que no se podrá edificar en el territorio original.





50 años de hipoteca y esta mansión puede ser tuya.

CLANES DE LA RED

CLAN GM



El GM está formado por un grupo de jugadores especializados en *Age of Empires II*. Son bastante activos, ya que organizan torneos internos y liguillas y no pierden la oportunidad de participar en competiciones externas. Su punto de encuentro son los servidores de Kalgan (www.kalgan.net). Como detalle curioso, en su página hay un precioso reloj que te ahorrará llamadas a Telefónica para pedir la hora.

www.clangm.es.mn

[SOTO]



Mucho ojo con las lechuzas españolas (Spanish Owls Tactical Ops). Como su nombre hace suponer, juegan al mod *Tactical Ops*. Suponemos que lo de lechuzas se debe a que suelen jugar de noche. Su clan está compuesto por 10 miembros de entre 23 y 34 años y dispone de una página cargadita de información útil sobre el mod y que también incluye una sección de descargas.

www.clansoto.cjb.net

SERVICIOS SECRETOS UNIDOS CLAN



El Clan SSU se dedica en cuerpo y alma a *Operation Flashpoint* desde hace dos años. Sus 18 miembros han participado en las tres ligas que se han celebrado en España y actualmente están organizando un torneo *deathmatch* para jugadores españoles. Siguen dispuestos a reclutar a gente nueva, aunque la decisión final la toman todos los miembros del clan por medio de una votación.

www.clanssu.es.vg

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Sony Online • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 49,95 €

PLANETSIDE

Por J.J. Cid

Damos la bienvenida a un juego que inaugura **un género**. Con él, **los juegos de acción masiva on line** en primera persona **irrumpen** en el mercado. ¿Idea descabellada o riesgo controlado? **Por ahora** este nuevo experimento de Sony Online **ha empezado con buen pie**.

Los mundos persistentes nacieron de la necesidad de crear un entorno en el que los juegos de rol pudiesen desarrollar todas sus posibilidades. La respuesta del público ha hecho abrir los ojos a más de una compañía: después de todo, sí hay jugadores dispuestos a pagar una cuota a cambio de un nivel de inmersión superior al normal.

Sony Online va a dar otro paso: abrir los mundos persistentes a jugadores a los que no le guste el rol. Su nuevo juego, *PlanetSide*, es el primer juego de acción en primera persona que funciona como mundo persistente. Su fórmula de juego no se basa en la acción descerebrada, sino en la mecánica de títulos como *Team Fortress*.

Usuarios en conflicto

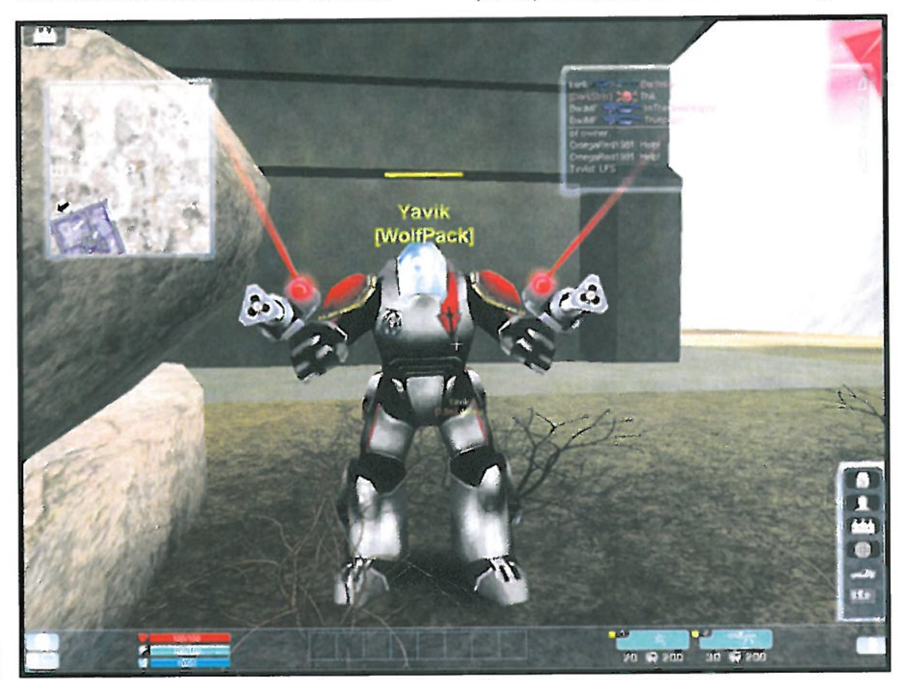
PlanetSide combina elementos típicos de los multijugador masivos con otros heredados de la acción en primera persona e incluso la estrategia en tiempo real. Como resultado, encontramos un juego en el que miles de usuarios pueden enfrentarse en una guerra que dura las 24 horas del día y los siete días de la semana.

El juego pone a disposición del jugador tres razas distintas. Estas facciones están bastante bien equilibradas, factor que asegura batallas más igualadas. Sony Online ha solventado un posible desequilibrio entre el número de jugadores apuntados en cada facción con la posibilidad de compensar con bonificaciones extra al resto de las razas.



La creación de tu personaje tiene una función meramente estética.

Además de elegir la raza, el jugador puede especializarse en una de las profesiones disponibles, que son más o menos las habituales en los juegos de acción táctica por equipos. Podemos jugar como hacker, piloto, medico, francotirador, infantería pesada, etc. Los jugadores pueden evolucionar gracias a los puntos de experiencia (B.E.P.) otorgados en las batallas. Según se



Siempre es de agradecer algo de infantería pesada en el grupo.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — 16+ (www.pegi.info)

Mínimo: PIII 1 GHz; 256 MB RAM

Recomendado: PIV 1,6 GHz; 512 MB RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Internet: Número de jugadores ilimitado

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés

Cuota mensual 12,95 dólares

VEREDICTO

PlanetSide es el primer juego capaz de transmitir la sensación de que estás inmerso en un conflicto a nivel mundial. Acción fluida, servidores potentes y una gran compañía detrás son razones de peso para dejarse atrapar por este gran juego. Eso sí, es caro y exigente en cuanto a hardware.

8


Los entornos de Auraxis son peligrosos, pero también de una cautivadora belleza.


Para conducir este todoterreno tienes que hacerte con la certificación adecuada.

va subiendo de nivel, se consiguen certificaciones que dan acceso a diferentes artefactos bélicos. A su vez, aquellos jugadores que gusten de comandar tropas, podrán manejar al resto de jugadores a su mando. Estos personajes podrán subir de rango según su pericia a la hora de desplegar las tropas.

Persistencia necesaria

¿Qué ofrece *PlanetSide* que no tengan juegos como *Enemy Territory*? Lo primero y más importante es la posibilidad de jugar contra cientos de usuarios sin sufrir demasiado lag. En partidas multijugador estándar, cuando se sobrepasa el límite de 32 jugadores se suele notar un bajón importante en el rendimiento del juego. En *Planetside* esto no sucede. Puedes participar en batallas masivas muy estables, manejando vehículos y sin necesidad de pasar antes un duro proceso de aprendizaje.

PlanetSide hace gala de los mejores gráficos vistos hasta la fecha en un juego exclusivamente on line

Como esto no es un juego de acción descabellada, es la plena inmersión lo que asegura el disfrute. En pocas horas, acabas disfrutando casi más con la preparación de tu grupo en la base (Santuario) que con la misión en sí. Como en todos estos juegos, el componente social es lo que más se ha cuidado. No en vano, es lo que asegura la fidelidad del suscriptor. Así, un grupo bien unido, complementario y coordinado puede hacer temblar a cualquier enemigo, por muy numeroso que sea.

PlanetSide hace gala de los mejores gráficos vistos hasta la fecha en un juego exclusivamente on line. Los paisajes, los personajes, las edificaciones, la vegetación… todo luce espléndidamente. Eso sí, en una máquina de gama media-alta. Aquellos jugadores que dispongan de un equipo a la altura de los requisitos del juego disfrutarán de su diseño y adictividad. Cierto es que *PlanetSide* tan solo ofrece un poco más de lo que tenemos ya de forma gratuita en juegos como *Tribes*, *Counter Strike*, *Enemy Territory* y compañía. El quid es si vale la pena pagar por este poco más.


Los asaltos deben planificarse a conciencia.

ENEMIGOS ÍNTIMOS

En *PlanetSide* hay tres facciones enfrentadas. En la colonización de un nuevo mundo conocido como Auraxis se produjo un cisma bélico, lo que provocó la actual crisis entre las tres culturas.

TERRAN REPUBLIC

Destacan por la considerable potencia de fuego de sus armas de asalto medio. También hay que destacar que son los únicos que disponen de vehículos terrestres de asalto con dos artilleros.

NEW CONGLOMERATE

Disponen de la mayor potencia de fuego de las tres razas y de los carros de combates más sofisticados. En contraposición, sus armas presentan una cadencia de fuego demasiado lenta. Sus tropas pesadas son bastante lentas.

VANU SOVEREIGNT

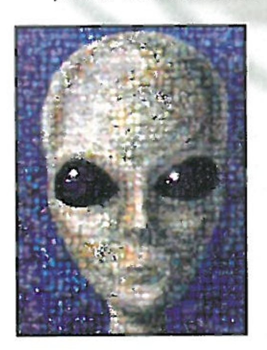
Es la raza que cuenta con tropas más rápidas y versátiles. En comparación con sus enemigos, su potencia de fuego está bastante limitada. Tienen vehículos anfibios, detalle de gran importancia táctica.

ZONA UNDERGROUND

¿Qué juegos tienen cabida en la Zona Underground? Es sencillo, **esas perlas subterráneas** que se encuentran en Internet y que, además, cumplen con las siguientes premisas: son **originales**, son **divertidas** y **no hay que pagar un sólo euro** por ellas.

Hace siete números, nuestro comité de investigaciones subterráneas empezó a rastrear la Red en busca de perlas virtuales cien por cien independientes. Este mes queremos dirigirnos directamente a ti, amante del software lúdico gratuito, catador de rarezas, buscador de tesoros. Seguro que tú también navegas por Internet y encuentras de vez en cuando algo de shareware o freeware que valga la pena.

Si es así, te animamos a que lo compartas con nosotros. Cualquier título no comercial que pueda encontrarse en Internet puede interesarnos. Es más, si eres un programador de juegos amateur y tienes ganas de dar a conocer tu trabajo más allá del ámbito de tu familia y amigos, no dudes en dirigirte a nosotros. Nos encantará probar tu juego y valorarlo como se merece.



Algunos de los juegos que comentamos este mes son bastante populares. Es muy probable que un número importante de lectores de nuestra revista haya tenido la oportunidad de jugarlos. Los hemos seleccionado por su originalidad, sencillez y calidad. Además, son bastante representativos de lo que puede encontrarse en la Red madre hoy por hoy: desde clásicos de principios de los 80 a tradicionales plataformas y juegos de acción en primera persona pasando por algún que otro matamarcianos de la vieja escuela. Tal vez en 30 días estaremos hablando de ese juego ignoto que sólo tú conoces o (¿por qué no?) del que acabas de diseñar y estabas a punto de colgar en Internet.

ALIENX

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	The Groove Alliance
WEB:	www.3dgroove.com
TAMAÑO:	6 MB







No, no se trata de un juego de pornografía alienígena. Es algo un poco más convencional: el primer título de acción en primera persona aparecido en Zona Underground. Y uno de calidad. *Alien X* calca uno a uno los elementos que hicieron grande a *Doom* y los traslada a una enorme estación espacial llena de alienígenas y robots asesinos.

Las tarjetas de acceso, los botiquines, el arsenal de armas y los enemigos con cerebro de serrín siguen ahí. Las principales diferencias con respecto a la obra maestra de id Software radican en la ambientación y en un apartado técnico que está a la altura de lo que se puede esperar de un juego creado en 2003.

Alien X soporta aceleración mediante Open GL, los escenarios y los enemigos son en unas completas 3D y el control del personaje permite maravillas como mirar en todas las direcciones, saltar e incluso agacharse. En cuanto a la mecánica de juego, nada que no hayas visto con anterioridad. Acción pura y dura. Decenas de enemigos que atacan, mueren, desaparecen y vuelta empezar. Puertas bloqueadas que necesitan la correspondiente llave de acceso para ser superadas. Niveles de diseño imaginativo plagados de abismos, pasarelas, rampas y otros obstáculos que pondrán a prueba tu habilidad con el ratón y el teclado. Y un arsenal quirúrgico que incluye lanzallamas, pistolas de plasma y lanzamisiles. Además, el título de The Groove Alliance no requiere instalación alguna, ya que es posible ejecutarlo desde su página web oficial. Un juego discreto pero muy convincente.

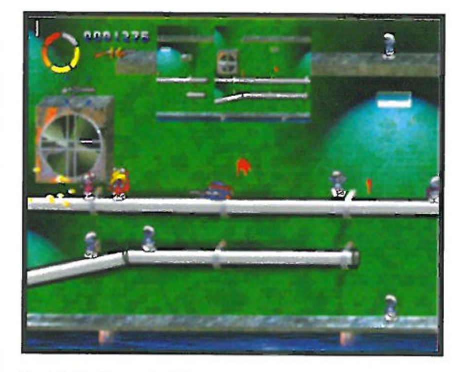


BLIP & BLOP



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Loaded Studio
WEB: www.loaded-studio.com
TAMAÑO: 43 MB





Quizás odies a los Pitufos, Pikachu, Sonic, Mario, Lara Croft o a los insoportables Osos Amorosos. O tal vez te gusten los juegos basados en la mecánica de *Gryzor* y *Metal Slug*. Pues estás de enhorabuena, porque *Blip & Blop* te ofrece la posibilidad de saldar cuentas con tan odiosos personajes en un plataformas de acción descerebrada y muy sanguinolenta que sigue píxel a píxel las pautas marcadas por los clásicos de Konami y SNK.

El objetivo de cada fase no es otro que dar brincos por el escenario mientras revientas a todo bicho viviente utilizando un arsenal que incluye seis tipos de armas distintas.



Dada la brutal dificultad de la que hace gala el juego, es de agradecer que los desarrolladores de Loaded Studio hayan incluido un divertidísimo modo cooperativo para dos jugadores. No es posible guardar la partida en ningún momento, aunque cada vez que consigas 500.000 puntos serás premiado con una vida adicional. Este juego completo incluye un total de cuatro fases, dos niveles extra de puro y exquisito regocijo y más de 40 tipos de enemigos distintos.



STAR CRUISER



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Arcadetown
WEB: www.arcadetown.com
TAMAÑO: 1 MB

Nos encontramos ante un matamarcianos un tanto especial, de mecánica parecida a la del clásico de los 8 bits *Cybernoid*. Se trata de conducir una diminuta nave espacial a través de decenas de pantallas repletas de enemigos y obstáculos de lo más variopintos. No es una tarea nada fácil: se dispone de un tiempo limitado para superar cada nivel y la nave se desplaza mediante los



impulsos de varios reactores, con lo que controlar su curiosa física puede llevarte varias horas. Inofensivo, aunque muy entretenido.



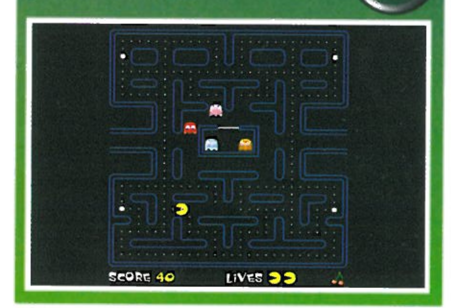
PACMAN

DATOS

GÉNERO: Puzzles
DESARROLLADOR: Neave´s Webgames
WEB: www.neave.com
TAMAÑO: 63 KB

Un notable remake de uno de los juegos más populares de todos los tiempos, programado específicamente para ejecutarse sin problema alguno en ordenadores de última generación. ¿De verdad hay que explicar en qué consiste? Pues en un comecocos cabezón y amarillo de voraz apetito, centenares de cocos repartidos por centenares de niveles, alguna que otra fruta y cuatro fantasmas empeñados en poner al comecocos a dieta. Los viejos roqueros nunca mueren y los juegos clásicos tampoco.

6



THE BOTTOM OF THE SEA



GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Orisinal
WEB: www.orisinal.com
TAMAÑO: Sin instalación

Un título algo repetitivo aunque dulce como el algodón de azúcar. En el papel de un submarinista, deberás apoderarte de un tesoro escondido en el fondo del océano saltando sucesivamente por encima de piedras y caparazones de tortugas. Por el camino, encontrarás varias perlas que permiten aumentar el número de vidas. El juego de Orisinal se maneja exclusivamente con el ratón y únicamente hay que preocuparse de girar a la derecha y a la izquierda y calcular la potencia de cada salto.



MOD DEL MES

INTERNATIONAL ONLINE SOCCER

La comunidad **mod no deja de sorprendernos**. Habíamos visto ***Quake III Arena* convertido en un juego de carreras**, pero no esperábamos ver ***Half-Life* con piel de juego de fútbol**. Además, controlas a un solo jugador en vez de a todo el equipo.

Por S. Sánchez

Este mod está en su primera fase de desarrollo, pero aun así ya es jugable, algo que no resulta demasiado habitual. Sus creadores habían trabajado antes en otra conversión total de calidad, *Vampire Slayer*, reconocido como uno de los mejores mods para *Half-Life* hasta la fecha.

La instalación de *IOS* no puede ser más sencilla. Basta con tener en el disco duro una copia de *Half-Life* actualizada a la versión 1.1.1.0. El mod hace el resto. Puedes entrar en él a través del acceso directo que se crea en el escritorio.

El menú principal se basa en la interfaz modificada de *Half-Life*, una herramienta muy práctica que da todo tipo de facilidades. Entre ellas, destaca la búsqueda rápida de servidores, aunque es poco probable que encuentres uno dada la fase de desarrollo en que se encuentra el juego.

La mejor opción pasa por quedar con unos cuantos amigos y crear una partida. Por ahora, se puede elegir entre las selecciones de Brasil y Alemania, aunque más adelante van a incorporarse equipos nuevos. Una vez hayas decidido la posición del campo que quieres ocupar, empieza el espectáculo.



Los entrenadores no lo entienden, pero cada uno tiene su posición natural.

Con portero prestado

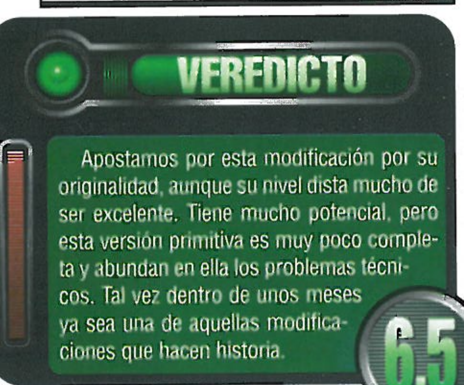
Si juegas solo, dos bots se encargan de controlar a los porteros y tú, controlando a un solo jugador, dispones de todo el campo para perseguir el balón e intentar meter goles. El funcionamiento es sencillo. Puedes jugar en tercera persona, aunque está pensado para jugarlo en primera, por extraño que resulte al principio. En cuanto te acercas al balón, esté sale despedido hacia delante de manera automática. Los botones izquierdo y derecho sirven para chutar y pasar respectivamente.

El ángulo de tiro se regula con movimientos de ratón, aunque esta opción resulta algo imprecisa. También dispones de una barra de energía que te permite realizar un esprint cada vez que está llena. Entre lo más divertido, está la posibilidad de hacer entradas rasantes para quitarle el balón al contrario, aunque hay que ir con cuidado si no quieres ganarte una tarjeta, amarilla o roja según la gravedad de la falta. Los jugadores expulsados pasan a modo espectador durante un tiempo determinado.

Pese a lo rudimentario que resulta este mod, tal vez estemos asistiendo al principio de algo grande. Vale, tal vez nunca llegue a desbancar a *FIFA*, pero (¡qué demonios!) es gratis.



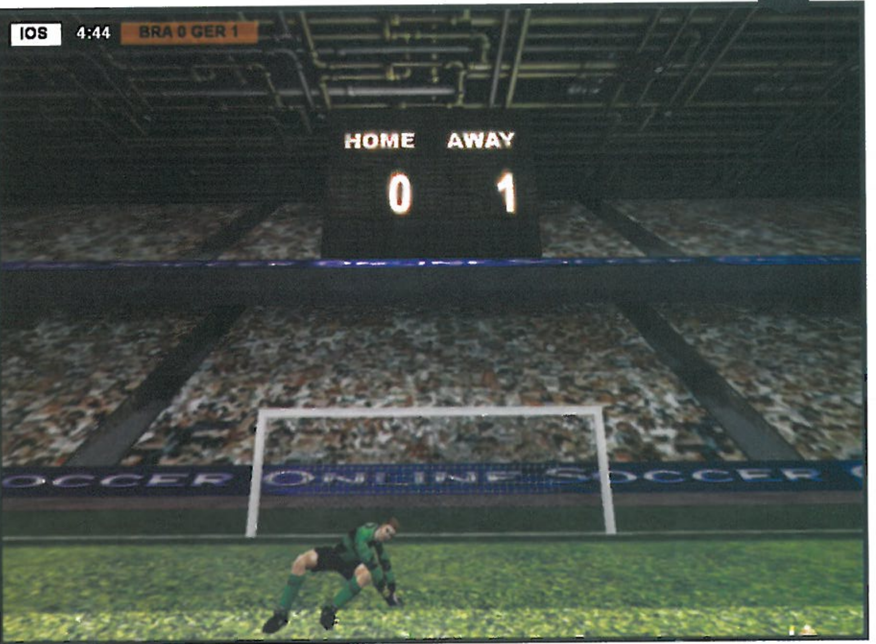
FICHA TÉCNICA	
GÉNERO	Deportes
WEB	www.planethalflife.com/ios/
JUGADORES	LAN 22 Internet 22



VEREDICTO

Apostamos por esta modificación por su originalidad, aunque su nivel dista mucho de ser excelente. Tiene mucho potencial, pero esta versión primitiva es muy poco completa y abundan en ella los problemas técnicos. Tal vez dentro de unos meses ya sea una de aquellas modificaciones que hacen historia.

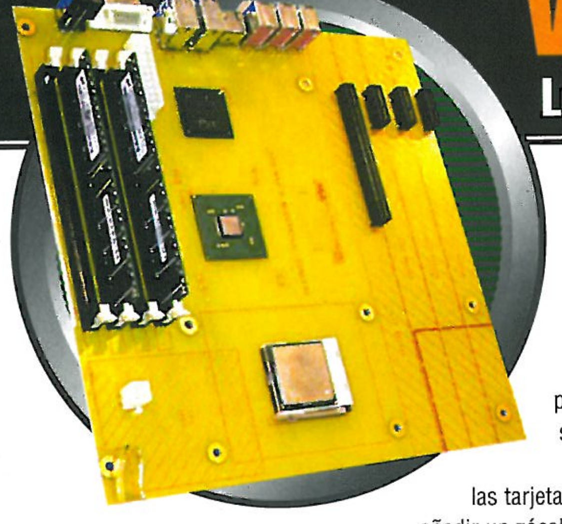
6,5



Marcar no es fácil, suele deberse a una sucesión de rebotes afortunados.

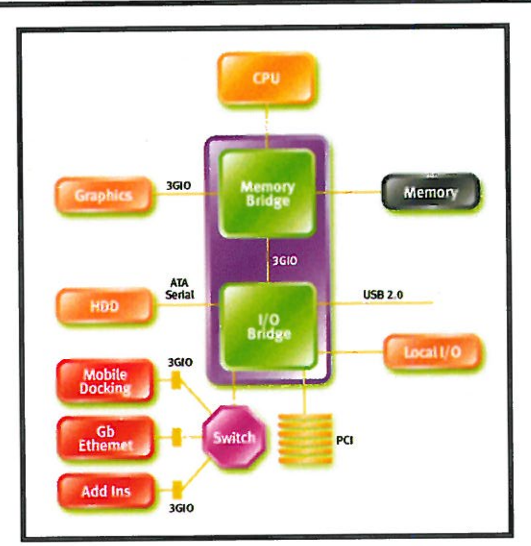
VELOCIDAD PUNTA

Los nuevos bus PCI agilizan las transferencias



Aunque el hardware ha ido mejorando sus velocidades de transferencia, aún se siguen utilizando las ranuras PCI de hace unos años. Por suerte, la tercera generación de los buses PCI (3GIO) va a hacer posible que por fin se produzca una mejora sustancial en este apartado.

Estos buses son compatibles con las tarjetas PCI antiguas, ya que se limitan a añadir un zócalo adicional. Con ellos, la transferencia de datos alcanza una velocidad de 8 GB/s, el doble de lo que ofrecía el reciente bus AGP 8x. Intel podría fabricar en breve una plataforma equipada con el controlador Grantsdale, compatible con el PCI Express. Aun así, parece que no va a incorporar la tecnología en sus P4 a menos que los fabricantes de placas base se interesen en comprar estos controladores y se extienda su uso.



CONTROL TOTAL

Una fuente de alimentación con parámetros ajustables

Sistemas Ibertrónica ha empezado a distribuir en España la fuente de alimentación Antec True Control 550. Su potencia es de 500 W y dispone de un panel de 5,25" para controlarla desde el frontal del ordenador y ajustar distintos parámetros, como reducir el ruido, controlar los voltajes de salida e incluso regular el sistema de refrigeración.

Se trata de un alimentador altamente estable, ya que dispone de circuitos independientes para cada uno de los voltajes que precisa el ordenador. Además, incorpora una salida externa en la parte posterior. La fuente de alimentación incorpora la tecnología Antec Low Noise Technology, que se encarga de detectar la temperatura de la fuente y adaptar la velocidad del ventilador para su refrigeración. De este modo, se reduce sustancialmente el ruido de éste cuando el ordenador no funciona al máximo. Sin duda, una pequeña joya para los que exprimen al máximo su PC.



¿DONDE ESTÁN LAS TECLAS?

FingerBoard reúne ratón y teclado



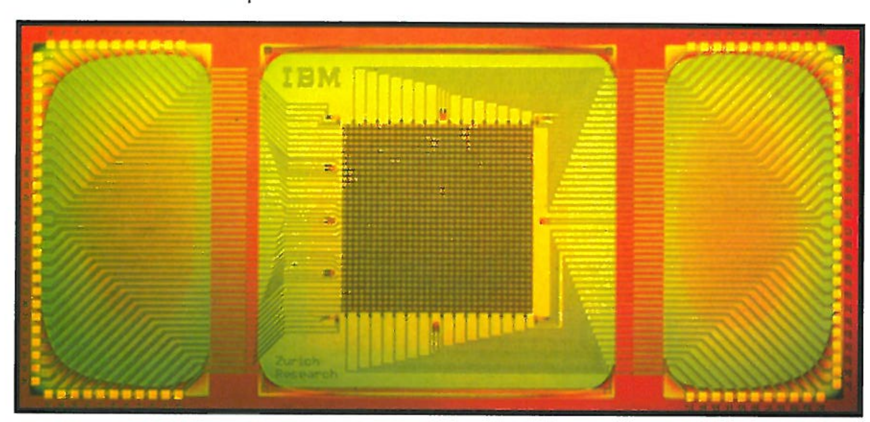
La empresa FingerBoard Inc. acaba de presentar un innovador periférico: un teclado con ratón incorporado. El dispositivo viene a ser una alfombrilla con letras serigrafiadas en su superficie que se activan sensitivamente cuando acercas el dedo. Otra parte de la alfombrilla asume las funciones de ratón, con un sistema dactilar similar al utilizado en los ordenadores portátiles. Pese a que integra dos periféricos en uno, ambas funciones están perfectamente diferenciadas, con lo que el manejo del dispositivo resulta simple y práctico. Su diseño completamente plano evita algunas de las dolencias provocadas por el uso prolongado de teclados convencionales, como el síndrome del túnel carpiano.

MENOR, IMPOSIBLE

¿Cuántos bits caben en un milímetro?

IBM trabaja en el proyecto Millipede, con el que pretende desarrollar sistemas de almacenamiento que ocupen el menor espacio posible. De momento, ya son capaces de proezas tecnológicas como almacenar un billón de bits en una superficie equivalente a la de un sello.

Curiosamente, el sistema que utilizan es similar al de las antiguas tarjetas perforadas. La diferencia es que las perforaciones permiten esta vez la reescritura de información. Según el premio Nobel Gerd Binning, actualmente en las filas de IBM, "las tecnologías actuales están llegando al límite de su capacidad, y este descubrimiento nanomecánico puede multiplicar por 1.000 las capacidades de almacenamiento". Es decir, que tal vez pronto tendremos portátiles más pequeños y agendas electrónicas o Pocket PC mucho más potentes.



MÁS MEMORIA

Samsung consolida las 10 micras

El nuevo tipo de memoria RDRAM de Samsung, llamado NexMod, utiliza tecnología de 10 micras. Esto significa que un solo chip puede albergar hasta 4 GB de datos, lo que supondría una reducción de los costes de fabricación de los módulos actuales en un 60% y un muy probable descenso del precio de mercado de este tipo de memoria.

Cada canal de esta memoria puede construirse sobre un circuito impreso independiente. Además, cada pin puede trabajar a velocidades superiores al 1 Gb por segundo, lo que permite reducir el número de pins en un 35% y, en consecuencia, flexibilizar y optimizar el espacio de las placas base. Intel ya planea incluir esta nueva memoria en sus placas destinadas a los servidores.



BAZAR DIGITAL

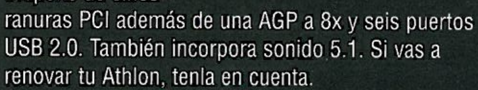


PC-CAM 880

Creative lanza una nueva cámara digital para que inmortalices tus vacaciones de verano. Tiene un resolución real de 2.1 megapixeles (3 por interpolación) y ofrece imágenes de hasta 2.048 x 1.536. Incorpora 16 MB de memoria, que pueden ampliarse con el uso de tarjetas SD, y una salida para ver las imágenes directamente en la televisión.
Precio: 149 €

QDI KD7X/400A

Se trata de una placa base para procesadores Athlon equipada con el chipset VIA KT400A con soporte para memoria DDR de doble canal (400 MHz). Dispone de cinco ranuras PCI además de una AGP a 8x y seis puertos USB 2.0. También incorpora sonido 5.1. Si vas a renovar tu Athlon, tenla en cuenta.
Precio: Por determinar



460P SOUNDFORCE

Estos nuevos altavoces de Trust, dos estilizados cilindros de color negro, son capaces de generar 460 W con frecuencias entre 80 Hz y 20 KHz. Disponen de un botón para hacer más envolvente el sonido así como controles de volumen en el altavoz, indicadores de potencia y toma para auriculares.



Precio: 24,32 €

SOUND BLASTER MP3+

Si tienes un portátil y necesitas una tarjeta de sonido, Creative te propone esta solución externa. Se trata de un dispositivo USB de fácil instalación que proporciona sonido a 16 bits y 48 KHz. También dispone de entradas y salidas analógicas para aumentar su conectividad con reproductores externos.
Precio: 59,90 €





ATHLON XP 3200+ VERSUS PENTIUM a 4,3 GHz

La hora de la verdad

Los procesadores **AMD e Intel tienen** cada vez **más puntos en común**. La carrera tecnológica y **los elementos que envuelven el procesador son la causa** de este progresivo acercamiento. No obstante, **aún existen diferencias** considerables.



El nuevo Athlon XP 3200+ funciona a 2200 MHz con un FSB a 200 MHz.

Desde el lanzamiento del primer Athlon en 1998, AMD ha perfeccionado mucho su procesador y ha competido codo con codo con los procesadores del gigante Intel. El Athlon XP 3200+ (también conocido como Barton) representa el décimo escalón de la evolución del Athlon, una singladura que ninguna otra arquitectura de procesador puede pretender igualar.

Esta última generación de la gama XP de Athlon ha sido presentada como el procesador más rápido del mercado actual. El fabricante lleva tiempo incluyendo el signo + después del número en la nomenclatura de sus procesadores para reforzar la idea de potencia. Es inevitable que algunos usuarios piensen que este recién nacido será, en el peor de los casos, tan rápido como el Pentium 4 a 3 GHz. Aunque su velocidad real sea de 2200 MHz, el empleo de una caché de segundo nivel (L2) parece situar a AMD en un plano de igualdad con Intel.

Comparar directamente sus frecuencias de reloj es imposible, ya que Intel le saca casi 1 GHz de ventaja al nuevo modelo de AMD, que supera tan sólo en 33 MHz la frecuencia de reloj de su predecesor, el XP 3000+. El denominador común entre el nuevo chip de AMD y el de Intel es que utilizan un FSB (Front Side Bus) a 200 MHz. Esto significa que, en principio, los datos transitan a la misma velocidad entre la CPU y el chipset en ambos casos. Pero Intel consigue cuadriplicar el flujo de datos gracias al chipset (por eso hablan de un FSB800 en lugar de 200), mientras que AMD sólo lo duplica (FSB400). Es muy difícil comparar punto por punto estos dos procesadores, pero probablemente lo es mucho más descifrar las características "reales" de cada chip. La buena noticia es que ambos han optado por primera vez por la misma tecnología RAM, la DDR400 en modo CL2. Todo indica que la memoria Rambus ha pasado a la historia sin haber visto extendido su uso.

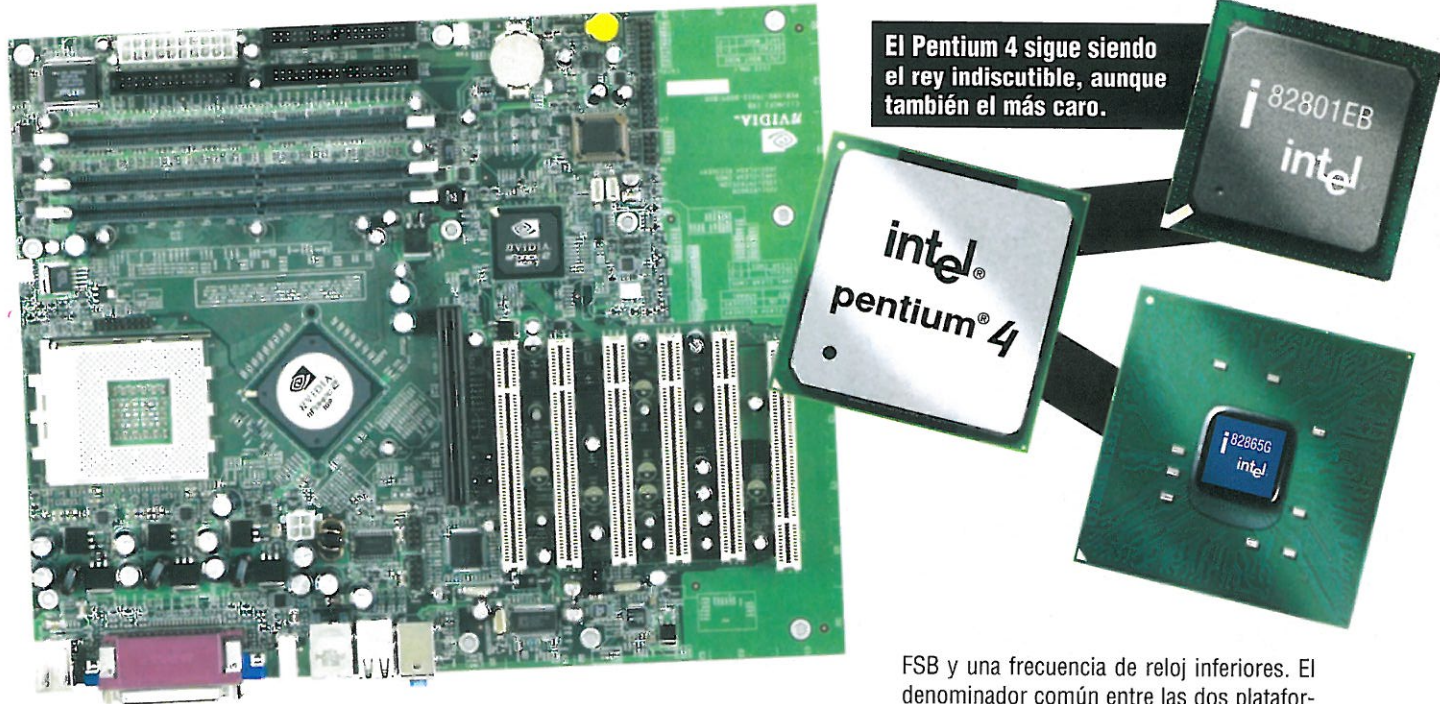
La hora del cambio

Mientras Intel ya ha utilizado tres zócalos para sus procesadores (370, 423 y 478) y el próximo está al caer, AMD sigue manteniendo el zócalo 462. Esto significa que los propietarios de un ordenador AMD pueden actualizar su máquina simplemente cambiando el procesador. Por ejemplo, un equipo con una antigua placa base KT133A puede mejorarse considerablemente actualizando el procesador hasta un XP 2200+.

En estos momentos, la oferta de placas para P4 con FSB a 800 MHz es mayor que para el último Athlon.

Esta característica no ha pasado desapercibida para los encargados de marketing de AMD, que no dudan en destacar las posibilidades de renovación de los equipos dotados de sus procesadores como una ventaja sobre el Pentium 4. Así que el único argumento para adquirir ordenadores equipados con AMD no sólo son sus precios más económicos, sino también las posibilidades de evolución.

De todas formas, es evidente que tarde o temprano AMD deberá renovar el zócalo. La sustitución del zócalo 462, lanzado a principios de 2000, se producirá durante el próximo año. Los procesadores Athlon han ido evolucionando paulatinamente. En 2001, la insolación pasó de 0,18 a 0,13 micras (lo que permitió introducir



El Pentium 4 sigue siendo el rey indiscutible, aunque también el más caro.

En la actualidad, el nForce 2 es el único controlador estable para el nuevo Athlon.

más transistores). En 2002, la frecuencia FSB evolucionó de 133 a 166 MHz y, con el lanzamiento de los procesadores con el núcleo Barton, se duplicó la memoria de nivel 2 (L2), pasando de 256 a 512 KB. Ahora nos encontramos en el último estadio de la evolución: en el XP 3200+ la memoria de nivel 2 sigue siendo de 512 KB, pero el FSB ha pasado de los 166 MHz a los 200 MHz. Por eso sería absurdo mantener una placa base que funcione a 166 MHz, ya que limitaría la capacidad del procesador.

La estabilidad importa

Ahora ya no podremos actualizar nuestro equipo simplemente cambiando el procesador. Además del problema mencionado, no todos los controladores consiguen hacer funcionar un FSB a 200 MHz de manera estable. Los fabricantes de placas no creían que un aumento de la frecuencia FSB pudiese causar problemas y no lo han contemplado en sus controladores. De momento, las únicas placas base que lo consiguen son las que emplean los chipsets nForce2 de nVidia de segunda generación. Por otra parte, si se quiere alcanzar un rendimiento óptimo, es necesaria una placa base con una interfaz de memoria de doble canal, como las que incorporan los controladores nForce2 de nVidia.

Otro fabricante que ha conseguido exprimir al máximo los procesadores de AMD ha sido VIA. Su controlador VIA KT400 A (no confundir con el KT400) ya está disponible, pero sólo utiliza un solo canal para la memoria. Así que no es una alternativa convincente, aunque soporte la memoria DDR. La propuesta de SiS es el chipset 748, que soporta la DDR400 de un solo canal y un FSB con 200 MHz, pero todavía ningún fabricante ha incorporado estos controladores en una placa base.

Comparado con el P4, el Athlon debe conformarse con un ancho de banda del FSB y una frecuencia de reloj inferiores. El denominador común entre las dos plataformas de última generación es que utilizan la misma interfaz DDR400 de doble canal (modo CL2). Esto permite una tasa de transferencia de 6,4 GB/s. Pero los Pentium 4 con 3 GHz se benefician claramente de la tecnología HT (Hyper-Threading) y de optimización para multiplicar por cuatro el rendimiento del FSB a 200 MHz.

En los bancos de pruebas, Intel sigue dominando la escena cuando se trata de jugar y generar el máximo número de imágenes por segundo. También obtiene mejores resultados a la hora de comprimir vídeo o audio. No obstante, sería injusto no mencionar que AMD se beneficia considerablemente del aumento de frecuencia de su FSB de 166 MHz a 200 MHz y del empleo de memoria DDR CL2. Sin duda, el salto cualitativo con respecto al modelo anterior es importante a pesar de que el aumento de frecuencia de reloj del procesador es de sólo 33 MHz. Pero su rendimiento es inferior al modelo de Intel, pese a que la nomenclatura que utiliza AMD pueda hacer pensar lo contrario.

Como viene siendo habitual, optar por una plataforma AMD supondrá cierto beneficio para tu bolsillo, aunque en esta ocasión no te ahorrarás la sustitución de la placa base si la que tienes funciona a 166 MHz. Ahora necesitarás una con una interfaz de doble canal, un FSB a 200 MHz y que soporte la memoria RAM DDR400.

El Athlon XP 3200+ sólo alcanza los resultados máximos en estas placas base. Pero aun teniendo que adquirir el lote completo, el Pentium 4 a 4,3 GHz sigue siendo más caro e Intel no prevé bajar precios hasta finales de año. Pese a que el nuevo procesador de AMD no ha conseguido cumplir las expectativas tecnológicas, su precio sigue siendo la principal ventaja respecto al de Intel.

La evolución de los procesadores de Intel ha comportado constantes cambios de zócalo.



SISTEMAS 2.1

¡A TODO SONIDO!

Pon un subwoofer en tu vida

No todo el mundo tiene espacio suficiente **para** distribuir los satélites de **un equipo 5.1** en su habitación. Pero **no permitas que** estos inconvenientes **te fuercen a prescindir del subwoofer**, porque existen opciones más que razonables para disfrutar de él.

Cuando se trata de que los juegos suenen atronadores y potentes, nada como un buen subwoofer para reproducir esas explosiones y hacer que (literalmente) vibres y te estremezcas. Hemos analizado siete equipos 2.1 para ponerte al día de las más rabiosas novedades en lo que a altavoces poco aparatosos y con subwoofer se refiere.

La comparativa deja claro que Creative Labs y Logitech son las compañías con mejores productos en su catálogo. Nos han sorprendido gratamente equipos como los Hercules XPS 2.100 y los TDK XS-iV. Ambos consiguen sonidos de una gran calidad, aunque posiblemente eches un poco de menos algo más de vibraciones en el subwoofer. Los dos, junto al Altec Lansing 2100, cuentan con un atractivo diseño.

Si se trata simplemente de sustituir los altavoces de escritorio por unos 2.1, encontrarás opciones económicas como los Pulse 420 de Labtec o los A3.300 de Philips. Si es cuestión de elegir teniendo en cuenta el producto en sí, nosotros nos quedamos con los I-Trigue 2.1 3300: Creative sigue siendo sinónimo de calidad, aunque eso tiene un precio.

I-TRIGUE 2.1 3300

9

FABRICANTE: Creative
DISTRIBUIDOR: Creative
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites 9 W, subwoofer 25 W, frecuencias de 35 Hz a 20 KHz, mando de sobremesa con toma de auriculares.
PRECIO: 119 €

La apuesta de Creative Labs pasa por estos altavoces de atractivo diseño. Sus peanas metálicas los hacen especialmente resultones en cualquier mesa, sobre todo junto a una pantalla plana. El subwoofer está hecho de madera y dispone de un altavoz de 6,5" capaz de desarrollar 25 W de potencia. Los graves vienen reforzados por una apertura lateral que facilita al mismo tiempo la descompresión de la caja. Los bajos de este equipo suenan claros, aunque es aconsejable mantenerlo en niveles medios cuando se escucha música. Los satélites albergan tres altavoces con cono de titanio, que producen sonidos más claros que los que tienen conos de aluminio.

El I-Trigue dispone de un pequeño mando de sobremesa desde el que podrás controlar el dispositivo (puesta en marcha, nivel de bajos y toma de auriculares). En conjunto, se trata de un equipo de calidad. Los bajos en los juegos tienen muy buena presencia y los altavoces reproducen de manera fidedigna todo el abanico de frecuencias. Si se trata de escuchar música, tendrás que colocar los bajos en un nivel medio y no subir el volumen al máximo a menos que quieras que tu habitación se convierta en una jaula de grillos. No obstante, van a molestar a los vecinos incluso a poco más de la mitad de su potencia. Poderío no les falta.



XPS 2.100 SILVER

7

FABRICANTE: Hercules
DISTRIBUIDOR: Hercules
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites 12,5 W, subwoofer 35 W, frecuencias de 50 Hz a 20 KHz, mando de sobremesa con toma de auriculares.
PRECIO: 89,90 €

Cada vez es más frecuente encontrar equipos de altavoces con los transformadores incluidos en el subwoofer. Ésta es una de las características de estos 2.1 de Hercules. Están hechos de madera, utilizan la tecnología Bass Reflex y sus 35 W del subwoofer les ofrecen una inmejorable presencia. Los satélites se han construido con neodimio y disponen de dos altavoces cada uno. Tienen un diseño atractivo y, además, su peana se puede abatir hasta 90° e incorpora un agujero que permite fijarlos en la pared.



El equipo dispone de un control de sobremesa. Desde él, puedes controlar la puesta en marcha del dispositivo, el volumen y los tonos (tanto los bajos como los agudos de manera independiente). Esto es muy práctico para ajustar los niveles de tono en cada caso.

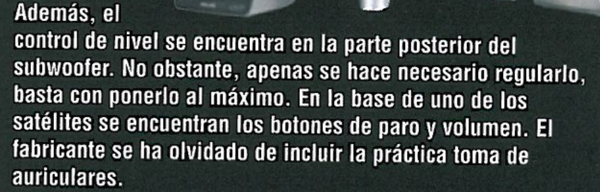
El problema de este conjunto es que los satélites tienden a sonar demasiado agudos, así que deberás equilibrar esta característica con el subwoofer o con los ecualizadores gráficos de los reproductores de música. Obviamente, en los juegos no te quedará más remedio que utilizar los mandos para conseguir los niveles deseados. Se trata de un conjunto potente, aunque el exceso de agudos puede resultar molesto, sobre todo si el subwoofer se encuentra a demasiada distancia de los satélites. Reverberaciones y vibraciones poderosas no le faltan, aunque distorsionan un poco en volúmenes muy elevados.

A3.310

5,5

FABRICANTE: Philips
DISTRIBUIDOR: Philips
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites 6 W, subwoofer 20 W, frecuencias de 50 Hz a 20 KHz, mando de sobremesa en el satélite.
PRECIO: 79 €

Philips apuesta por los altavoces planos y por situar el subwoofer junto a la salida de descompresión, en la parte inferior de la caja, para potenciar así las vibraciones de los bajos. La verdad es que el resultado a menos de dos tercios de la potencia de los altavoces no es para tirar cohetes. Con menos volumen y con los graves al máximo, el altavoz apenas vibra, así que los bajos te pasarán desapercibidos.



Además, el control de nivel se encuentra en la parte posterior del subwoofer. No obstante, apenas se hace necesario regularlo, basta con ponerlo al máximo. En la base de uno de los satélites se encuentran los botones de paro y volumen. El fabricante se ha olvidado de incluir la práctica toma de auriculares.

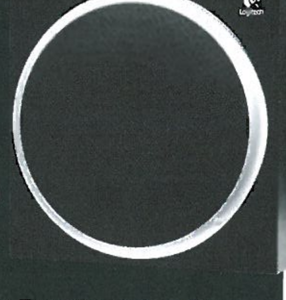
Al igual que ocurre con los de Hercules, los satélites pueden abatirse 90°. Además, dispone de agujeros para poder colgarlos. Los altavoces utilizan imán de neodimio y un aro frontal para mejorar los agudos y crear un sonido estéreo más envolvente. A la hora de jugar, echarás de menos la presencia de los bajos, aunque se desenvuelven bien a la hora de escuchar música. La falta de toma para auriculares y la ubicación del mando de graves hace que sea un conjunto poco práctico.

Z-340

8

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 6,5 W RMS, subwoofer de 20 W RMS, frecuencia de respuesta de entre 35 Hz y 20 KHz, control de sobremesa en el satélite con toma de auriculares.
PRECIO: 70 €

El benjamín de la serie Z de Logitech mantiene el pabellón de la marca bien alto. Dispone de un altavoz subwoofer de grandes dimensiones ubicado en una caja de madera. Carece de aperturas, así que las vibraciones están aseguradas gracias a la compresión del aire en su interior. En la parte posterior de la caja dispone de un control para los graves. Logitech ha fijado la frecuencia de corte de los bajos en 35 Hz, lo que lo convierte en el altavoz que más vibraciones produce de la comparativa, aunque olvídate de oír algo con nitidez con el subwoofer al máximo. Se trata, simplemente, de vibrar. Y eso lo consigue. El transformador se encuentra en el interior del subwoofer.



Los satélites permiten reproducir el sonido con todas sus frecuencias. Son los mismos para toda la gama Z-x40: altavoces de diminutas dimensiones pero con una buena presencia y que cumplen con creces la reproducción de todos los sonidos. En uno de ellos se encuentra el control de volumen, así como la toma de auriculares y el botón de paro. Un elegante indicador azul te informa si el dispositivo está en marcha.

El Z-340 es un equipo versátil. Los efectos de los juegos te parecerán reales gracias a las vibraciones del subwoofer. Por otro lado, cumple plenamente con la reproducción de archivos musicales. Los satélites son nítidos, aunque tienden a los tonos agudos. Si buscas calidad, se trata de una buena opción.

2100

El principal atractivo de estos altavoces es su diseño. Altec Lansing ha utilizado unas estilizadas peanas para sus diminutos altavoces de sobremesa. Además, los conos de éstos están fabricados con aluminio para mejorar su respuesta en los graves. Aun así, el resultado no es del todo satisfactorio: se pierden bastante las frecuencias medias, sobre todo si se escucha a bajo volumen.
El subwoofer está construido en madera. Dispone de dos altavoces de cuatro pulgadas y una apertura en la parte posterior para aligerar la compresión y reforzar el sonido. Los sonidos bajos son realmente atronadores. En la parte posterior de este dispositivo se encuentran las conexiones y un control de volumen para el subwoofer.
Al igual que los Pulse 420, este conjunto incluye un mando de sobremesa que permite controlar el volumen general y apagar el equipo. El alimentador está incorporado en el subwoofer. También dispone de una entrada de señal adicional para conectar un segundo dispositivo y de varios cables para aumentar su conectividad.
El Altec Lansing 2100 es un buen conjunto y resulta más adecuado para reproducir el sonido de los juegos que para escuchar música, ya que las frecuencias medias pasan algo desapercibidas.

6

FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Memtec Ibérica
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 5 W RMS, subwoofer de 16 W RMS, frecuencia de respuesta de entre 40 Hz y 20 KHz, control de sobremesa con toma de auriculares.
PRECIO: 119,00 €



XS-IV

La propuesta de TDK incluye un subwoofer un tanto curioso: una especie de tubo cilíndrico con el altavoz en un extremo y la apertura de descompresión en el otro. El conjunto tiene la frecuencia de corte de los bajos en 60 Hz, 20 Hz más de lo que es habitual en estos dispositivos. Su diseño está pensado para crear un efecto retorno cuando se sitúa el artilugio en el suelo y pegado al máximo a una pared. El transformador está incorporado en el subwoofer junto al botón de paro. No obstante, el dispositivo pasa a modo de espera cuando no se utiliza, lo que te ahorrará el trabajo de agacharte para apagarlo cuando no lo utilices.
Los satélites disponen de un altavoz plano que resuelve bien la reproducción de todo el espectro de frecuencias. En la base de uno de los satélites están ubicados los controles de volumen, agudos y graves.
Se trata de un conjunto que cumple con solvencia a la hora de reproducir música, pero no tanto cuando se trata de esperar atronadores sonidos graves durante una sesión de *Serious Sam*. Esto sólo se puede mitigar acercando al máximo el subwoofer a la pared y exprimiendo sus 80 W de potencia reales.

6

FABRICANTE: TDK
DISTRIBUIDOR: Mayro Magnetics
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 7,5 W RMS, subwoofer de 25 W RMS, frecuencia de respuesta de entre 60 Hz y 20 KHz, control de sobremesa en el satélite.
PRECIO: 129 €

PULSE 420

Labtec sigue ofreciendo productos resultones a precios económicos. Este Pulse es un conjunto poco potente que dispone de un subwoofer de madera con el altavoz situado en la parte inferior, orientado hacia el suelo. Junto a él se encuentra una apertura para la descompresión. En la parte superior dispone de un botón de paro y un indicador luminoso de funcionamiento.
Los satélites son esféricos e incorporan una pequeña peana que los orienta hacia el usuario. En la parte posterior de uno de ellos se encuentra un botón de volumen y una toma de auriculares. El sonido es correcto, pero echarás de menos algo más de potencia y un sonido menos metálico en los satélites. En algunos juegos, las explosiones pasan desapercibidas. En otros, los sonidos agudos, unidos al toque metálico, producen una sensación cansina a largo plazo. En definitiva, se trata de un conjunto destinado a usuarios no muy exigentes y que prefieran unos 2.1 a los clásicos altavoces de escritorio.

5

FABRICANTE: Labtec
DISTRIBUIDOR: Labtec
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 5 W RMS, subwoofer de 15 W RMS, frecuencia de respuesta de entre 40 Hz y 20 KHz, mando de sobremesa con toma de auriculares en el satélite.
PRECIO: 49,9 €

2º MAXI MOTO TUNING SHOW

5 y 6 JULIO 2003 CIRCUIT DE CATALUNYA

MONTMELÓ

- TOP 10 MOTO
- TOP 10 SCOOTER
- PREMIOS ESPECIALES
- CONCURSO NEÓN
- CONCURSO POWER HORSE
- CAMPO DE FUEGO
- EXHIBICIONES

HORARIO 2º MAXI MOTO TUNING SHOW

Sábado 5

16:00 a 20:00 Apertura participantes

17:00 a 23:00 Concentración Biker Show

18:00 Salida de las 24 Horas de Motociclismo

21:00 Show de Narcís Roca

22:00 a 22:30 Concurso de neones

24:00 Fuegos artificiales

Domingo 6

9:00 a 11:00 Apertura participantes

9:00 a 13:00 Concentración Biker Show

10:00 a 13:00 Concurso Maxi Moto Power Horse (Mediante un banco de potencia se premia a la moto que dé más incremento de potencia respeto a la original)

11:00 Apertura campo de fuego

13:30 Entrega de premios

18:00 Fin de carrera 24 Horas de Motociclismo

PRECIO PARTICIPANTE: 16 euros

- MAXI MOTO TUNING NO SE HACE RESPONSABLE DE LAS MOTOCICLETAS Y SCOOTERS DENTRO DEL RECINTO DEL BIKER SHOW.
- LAS MOTOCICLETAS Y SCOOTERS QUE ESTÉN DENTRO DEL BIKER SHOW EL SÁBADO DÍA 5 Y QUIERAN SALIR DEL RECINTO NO VOLVERÁN A ENTRAR HASTA EL DOMINGO A PARTIR DE LAS 09:00 HRS.
- TODAS LAS MOTOS Y SCOOTERS, TANTO SI ACCEDEN AL RECINTO EL SÁBADO COMO EL DOMINGO ENTRAN EN CONCURSO BIKER SHOW, EXCEPTO LAS DE MOTO NEÓN (SÁBADO DE 22:00 A 22:30 HRS).
- PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO POWER HORSE SE HARÁ UNA INSCRIPCIÓN CON PLAZAS LIMITADAS. LA INSCRIPCIÓN ES GRATUITA.

- LA PARTICIPACIÓN INCLUYE LA ENTRADA DEL PROPIETARIO.

ORGANIZA:





PATROCINA:





ATLANTIS RADEON 9800 PRO

Como las tarjetas originales de ATI no suelen distribuirse en nuestro país, tenemos que fijarnos en versiones con licencia fabricadas por terceros. No obstante, las especificaciones de ATI hacen que estas tarjetas tengan la misma calidad que las originales. Éste es el caso de esta tarjeta de Sapphire basada en el procesador R350 y con 128 MB de memoria. Su paso por los bancos de prueba indica que se han seguido al pie de la letra las especificaciones del fabricante del procesador, ya que las diferencias son mínimas en todos los campos. Sólo existen algunas variaciones cuando se trata de ejecutar aplicaciones basadas en Open GL. En este apartado, la Sapphire se muestra ligeramente superior.

Los fabricantes de estas tarjetas tienen como reclamo el software que acompaña a las tarjetas. En este caso, Sapphire ha incluido los juegos completos *Return to Castle Wolfenstein* y *Soldier of Fortune II*, además de una utilidad llamada Redline Tweak Utility, destinada a mejorar el rendimiento de la tarjeta. Esta tarjeta es susceptible de ser exprimida hasta los 472 MHz para el procesador y 370 MHz para la memoria, sin que muestre síntomas de inestabilidad ni siquiera cuando se prolongan sus usos a estas frecuencias.

Las ganancias en cuanto a velocidad son sustanciales a resoluciones medias y altas. Además, esta utilidad permite crear perfiles que se cargan cuando se ejecuta la aplicación. Esto permite acceder al overclock en los momentos que se precise sin comprometer la vida de la tarjeta cuando se navega por Internet. El ventilador empleado por Sapphire es el mismo que usan las tarjetas ATI. La tarjeta utiliza los últimos controladores Catalyst, que están incluidos en el pack. Sin duda, si piensas adquirir una tarjeta de nueva generación y susceptible de ser forzada, ésta es una a tener muy en cuenta.

9,5

FABRICANTE: Sapphire
DISTRIBUIDOR: Sapphire
CARACTERÍSTICAS: Procesador R350 a 380 MHz, 128 MB de memoria DDR a 340 MHz (680 MHz), resolución máxima 2.048 x 1.536 a 85 Hz, AGP 8x/4x/2x, conectores VGA, DVI-I y salida analógica.
PRECIO: 499 €

CYBORG 3D RUMBLE FORCE

FABRICANTE: Saitek
DISTRIBUIDOR: Corporate PC
CARACTERÍSTICAS: USB, nueve botones programables, tres ejes, botón direccional, force-feedback.
PRECIO: 59,95 €

9

Saitek ha ampliado su gama de joysticks Cyborg con este nuevo dispositivo. Cuenta con ocho botones programables más un gatillo de disparo rápido, también programable. Además, dispone de control de timón, acelerador y un botón direccional de ocho posiciones. Estas características le dan versatilidad a la hora de emplearlo en juegos que no sean necesariamente simuladores de vuelo. La tecnología que se encarga de hacer vibrar el mando es la TouchSense. Durante las pruebas de funcionamiento, una vez instalado, podrás experimentar ocho tipos de vibraciones distintas.

Los botones que podrás emplear dependerán de cada juego concreto. Por suerte, el dispositivo viene acompañado por el software Smart Technology Programming, que permite programar la utilidad de cada botón y guardar perfiles para cada uno de los juegos. Dispone de varios perfiles ya creados. A pesar de que se trata de un dispositivo USB, precisa de controladores para que funcione de manera adecuada.

El joystick se calibra de forma automática. El único ajuste que podrás llevar a cabo es el de la amplificación del *force-feedback* para hacerlo más ostensible. Su diseño es simétrico y dispone de una amplia base para garantizar su estabilidad. El acelerador se puede accionar desde los dos lados del periférico. El problema es que los botones de la base están dispuestos dos en cada lado. Esto dificulta el acceso a los dos que coinciden en el lado de la mano que utilizas para manejar la empuñadura. Es el único defecto de este mando, ya que incluso dispone de un reposamanos en la empuñadura para hacerlo mucho más cómodo. El recorrido de los ejes es amplio, lo que beneficia considerablemente la precisión de este periférico. Sin duda, una pequeña joya para tus juegos.

VIEWSONIC P70f

El P70f es una prueba elocuente de la calidad de los monitores CRT de la serie profesional de Viewsonic. Se trata de una pantalla plana de alto contraste que permite resoluciones de hasta 1.600 x 1.200, algo al alcance de muy pocos monitores de estas características. Resoluciones tan altas no suelen ser muy prácticas en aplicaciones de escritorio (sobre todo si tenemos en cuenta que la superficie de visión de estos monitores es de 16" reales), pero se convierten en todo un lujo a la hora de jugar o manejar gráficos. Al ser una pantalla plana, los reflejos se reducen considerablemente, aunque las imágenes sean oscuras. En la parte frontal del monitor se encuentran los botones del OSD, el ajuste automático y la puesta en marcha. Dentro del OSD, dispones de una opción denominada Viewmeter que te permite conocer en todo momento la resolución y las frecuencias horizontal y vertical que se están empleando. El diseño del monitor es elegante. Viewsonic ha huido de los tonos blancos y marfil para optar por los grises y negros. Si a esto le sumas los tres años de garantía que ofrece el fabricante, tenemos razones de peso para decir que esta pantalla es una muy buena opción.

8

FABRICANTE: Viewsonic
DISTRIBUIDOR: Viewsonic
CARACTERÍSTICAS: 17", resolución 1.600 x 1.200, frecuencia horizontal 30 a 97 KHz y vertical 50 a 180 Hz, TTL, conexión VGA.
PRECIO: 271,44 €

PHILIPS 150P4



8,5

FABRICANTE: Philips
DISTRIBUIDOR: Philips
CARACTERÍSTICAS: 15", resolución 1.024 x 768 a 75 KHz, luminancia de 250 cd/m, latencia de 25 ms, conexión VGA y DVI-D.
PRECIO: 449,00 €

¿Buscas un monitor plano y compacto? Prueba con este LCD, que carece de transformador externo y dispone de altavoces incorporados con el correspondiente control de volumen. El monitor utiliza la tercera versión del programa LightFrame en su versión 3, que ofrece mayor luminosidad en las áreas que el usuario elija o en toda la pantalla. Tampoco faltan el útil botón de ajuste y las opciones de OSD, con botones independientes para navegar y ajustar los valores.
El monitor dispone de dos ejes que permiten regular tanto su altura como la inclinación. A pesar de que incorpora los altavoces, no es un monitor voluminoso. En la parte trasera dispone de las conexiones de audio, la toma de corriente y entradas de vídeo, tanto analógica como digital. Su comportamiento en los juegos es bueno, a pesar de que encontrarás monitores con un tiempo de respuesta inferior a los 16 ms que garantiza éste. Puede parecerte algo caro, pero ten en cuenta que pagas un producto de calidad y que también puede presumir de un diseño elegante.

SPINPOINT V80 SV0802N

Este disco duro de Samsung incorpora tecnologías que aumentan considerablemente la capacidad de almacenamiento. Además, resulta bastante menos ruidoso de lo normal. El SV0802N es un disco duro de 3,5" y 80 GB de capacidad. Toda la información se almacena en un solo disco con dos cabezales para las operaciones de lectura y escritura.
Hace tiempo que Samsung utiliza la tecnología Noise Guard, destinada a reducir el ruido de estos dispositivos provocados por las partes mecánicas del disco duro. El disco también está protegido contra golpes gracias al dispositivo ImpacGuard.
A pesar de tratarse de un disco duro a 5.400 rpm, la tasa de transferencia se sitúa en torno a los 133 MB/s. Utiliza interfaz IDE/ATA-7 y dispone de un buffer de 2 MB. Aunque el que evaluamos es el de 80 GB de capacidad, la serie V80 abarca capacidades de almacenamiento que van desde los 20 GB hasta los 160 GB. En los de mayor capacidad, el buffer es de 8 MB. En resumen, un dispositivo extremadamente silencioso, fiable y con una buena tasa de transferencia. ¿Qué más se puede pedir?

8,5

FABRICANTE: Samsung
DISTRIBUIDOR: Samsung
CARACTERÍSTICAS: IDE/ATA-7, capacidad 80 GB, velocidad de transferencia de 133 MB/s, buffer 2 MB.
PRECIO: 91,30 €

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

- ☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
- ☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐
- ☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐ **(Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)**

Nombre y Apellidos.. Telf...................
Dirección..
Población.......................... C.P........................ Provincia....................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

SOLUCIONES A LA CARTA

El diccionario de la RAE **no incluye términos informáticos** como "stepping" o "hyper-threading". Aun así, son **de uso cada vez más frecuente**, por lo que **nos toca** coger el toro informático por sus virtuales cuernos y **explicar qué quieren decir** semejantes palabros.



Mejor o peor

Estoy pensando en cambiar mi tarjeta gráfica y cambiarme una GeForce FX 5600 o una Radeon 9800. El problema es que encuentro muchos fabricantes que disponen de tarjetas con estos procesadores y mi pregunta es ¿son todas iguales? Y si no lo son, ¿en qué consisten las diferencias?
Pedro Gatillo (e-mail)

Las características básicas de las tarjetas vienen determinadas por los fabricantes de los procesadores (nVidia y ATI). Lo único que varía de un fabricante de tarjetas a otro es el tipo de memoria empleado, el sistema de refrigeración de la GPU y la memoria y los extras que ofrece cada producto (juegos, utilidades, cables...). Incluso los mejores controladores que puedes emplear son los genéricos que facilitan los fabricantes de los procesadores en sus páginas web. Así que rígete por la memoria (tipo y cantidad) y los complementos. En caso de duda, apuesta por las marcas conocidas, ya que suelen tener mejores servicios postventa.



La hora de la reforma

Estoy a punto de embarcarme en un plan renove con mi viejo PIII. Aún no he encontrado un pardillo al que endosárselo, pero ya he empezado a visitar tiendas de informática en busca de una máquina capaz de generar muchos FPS y con la que hacer la declaración de renta, mientras navego por Internet y juego a *GTA III*. Estaba pensando en un PIV a 2,8 GHz pero he visto con letras muy grandes en la publicidad que los PIV a 3,06 GHz incorporan la tecnología hyper-threading. ¿En qué consiste esta tecnología? ¿Mejora el rendimiento del equipo?
Sergio Méndez (e-mail)

Aunque parezca una tecnología de nuevo cuño, el Hyper-threading (HT) ya se venía empleando en las versiones para servidores de los procesadores Xeon. En esencia, se basa en que un mismo procesador disponga de dos unidades de cálculo para que pueda así procesar datos en paralelo. Esto permite una mejora en el rendimiento del procesador de alrededor de un 30%. Aunque ambas unidades comparten recursos, esta tecnología mejora sustancialmente la capacidad de los ordenadores para realizar tareas simultáneas o cálculos complejos.



Master o esclavo

Me he comprado un combo de DVD y RW interno, el Samsung SM 352B. He intentado instalarlo pero no tengo claro eso de master o esclavo ni si instalarlo en el canal IDE primario o secundario. Ya tengo instalado un disco duro y un lector de CD en cada uno de los canales IDE. ¿Dónde es mejor conectar el nuevo dispositivo?
Javier Sánchez (e-mail)

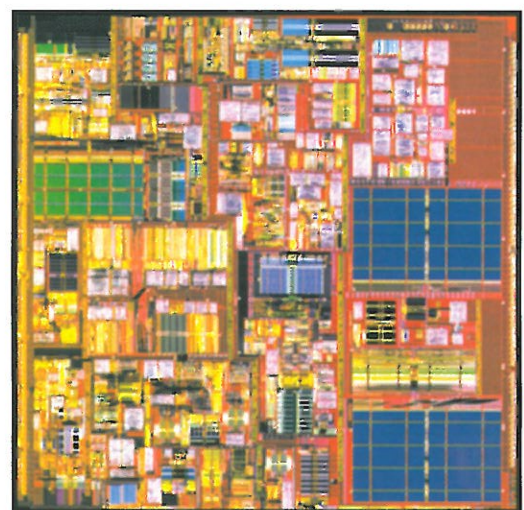
Para mejorar la transferencia de datos, es preferible que la grabadora se encuentre en distinto canal al de la fuente de la que proceden los datos. En tu caso, si la colocas como esclavo en el canal primario, la transferencia será óptima cuando realices copias de CD a CD, aunque verás que la velocidad disminuye un poco cuando grabas archivos procedentes del disco duro. Una buena alternativa consiste en poner el lector de CD como esclavo en el canal primario (es decir, con el disco duro), y la grabadora como master en el secundario. De este modo, mejorará la transferencia de datos del lector de CD y el disco duro hacia la grabadora.



¿Pasos de baile?

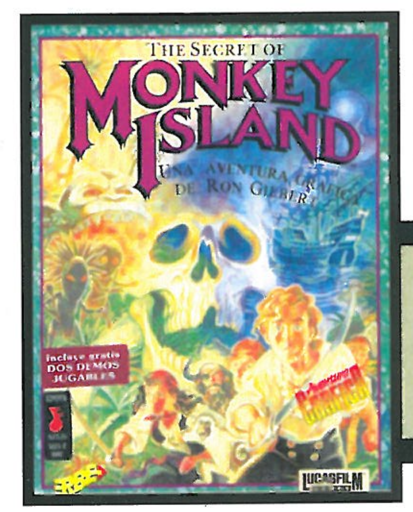
Últimamente, visitando foros de hardware y leyendo revistas especializadas he empezado a ver frecuentemente la palabra *stepping* refiriéndose a procesadores tanto de Intel como de AMD. ¿Cuál es el significado de esta palabra?
Francisco José García. Talavera de la Reina (Toledo)

El stepping es una forma de indicar la existencia de ligeras diferencias entre procesadores del mismo modelo. Durante el proceso de fabricación, suelen ajustarse los parámetros (para corregir pequeños errores, por ejemplo), con lo que es frecuente que los últimos procesadores de la serie sean un poco mejores que los primeros. Esto puede crear pequeños desajustes en placas con doble procesador en caso de que ambos procesadores no tengan el mismo stepping. En general, estas diferencias tienen una importancia muy relativa, pero los fanáticos del overclocking suelen buscar productos con un stepping superior, ya que a veces permiten trabajar con velocidades de reloj más altas.





Los 90 fueron la década en que **las aventuras** gráficas se **reconciliaron con el gran público**. Y todo **gracias a tres desarrolladores** norteamericanos **que mezclaron** doctamente **humor**, **ironía y sarcasmo** para regalarnos uno de los mejores títulos jamás concebidos.



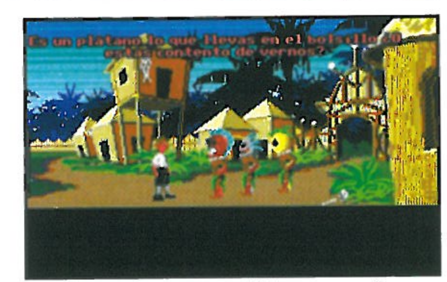
THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Es un clásico, sí, pero también un título sobre el que nunca nos cansaremos de polemizar. Trece años después, aún hay quien no reconoce del todo su aura mítica. Era un juego corto (apenas siete horas), muy ligado a la fórmula patentada por los anteriores juegos de LucasFilms (*Maniac Mansion* o *Indiana Jones y la última cruzada*) y tal vez demasiado deudor del clásico infantil *La isla del tesoro*. Otros preferirán cualquiera de los grandes juegos de Sierra editados en la misma época, pero nadie puede discutir el papel de *The Secret of Monkey Island* como fenómeno popular: el juego que acercó las aventuras gráficas al gran público. Y lo hizo con estilo, explotando una irresistible combinación de diálogos llenos de ingenio y situaciones delirantes.

Humor pirata

Todo empezó a finales de los 80. El diseñador Ron Gilbert visitó una atracción dedicada a los piratas del Caribe en un parque temático Disney y se le ocurrió que una ambientación así podía dar muy buen resultado en una aventura gráfica. LucasFilm disfrutaba por entonces del enorme éxito de *Indiana Jones y la última cruzada* y andaba a la caza y captura de ideas frescas para nuevas aventuras. La de Gilbert les pareció prometedora, y se pusieron a trabajar en un juego de bucaneros caribeños cuyo protagonista iba a ser un ingenioso adolescente de extraño nombre: Guybrush Threepwood.

La clave del éxito del proyecto hay que buscarla en la confluencia de tres mentes fértiles, un tridente creativo nacido para la comedia: Ron Gilbert, Dave Grossman y Tim Schafer. Ente los tres, sacaron a flote un juego lleno de humor y sentido del absurdo. Basta con echar un vistazo a los diálogos, llenos de bufonadas y juegos de palabras infantiles, pero también de ingeniosas referencias a juegos como *Loom* y finos destellos de ironía.



El título para compatibles con más humor por centímetro cuadrado.



DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	LucasFilm
AÑO:	1990

QUÉ APORTÓ

Sentido del humor, desparpajo e ironía a raudales como nunca antes.

POR QUÉ TRIUNFÓ

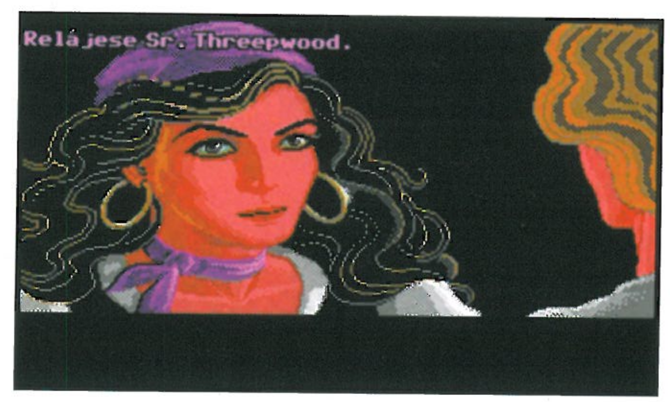
Consiguió que jugar una aventura gráfica fuese sencillo y extraordinariamente divertido a la vez.

CUÁL ES SU HERENCIA

Inabarcable. Con *The Secret of Monkey Island* nació la fiebre de las aventuras gráficas de apuntar y hacer clic.



Con sólo 16 colores se pueden crear gráficos de lo más convincente.



La bella Elaine, una chica de armas tomar y el amor platónico de Guybrush.



Por muy mal que lo hagas, resulta del todo imposible morir.

No obstante, el humor iba mucho más allá de los diálogos. Se trataba de sorprender al jugador con mil y un requiebros irónicos que apareciesen cuando menos se lo esperara. Por ejemplo, en esa memorable escena en que Guybrush se mete una inmensa escalera en el bolsillo del pantalón, una forma sutil de burlarse de los inventarios y bolsillos infinitos tan habituales en los juegos de aventuras. Los mil aprietos en que se veía envuelto el joven protagonista y su forma delirante de resolverlos aseguraban también situaciones de gran comicidad.

Espadas e insultos

Las sesiones de esgrima también estaban entre los momentos memorables del juego. Como en toda historia de piratas que se precie, los desencuentros se resolvían sable en mano y con un sonoro insulto en los labios. Eso sí, nada de combates al estilo *Virtua Fighter*, con decenas de combos, bloqueos y mil y una rutinas de lucha intrincadas. Gilbert y su equipo optaron por un tipo de trifulcas al más puro estilo hollywoodiense en las que la destreza verbal importaba tanto o más que la habilidad física. Treinta tipos de insultos ("¡Llevarás mi espada como si fueras un pincho moruno!", por ejemplo) que debían ser estudiados y lanzados en el momento oportuno para que tuvieran el máximo efecto.

La clave del éxito hay que buscarla en la confluencia de tres mentes nacidas para la comedia

Y eso no es todo, porque el título de LucasFilm era mucho más que un festival continuo de gags. Sin lo simpático de su historia, sin el dramatismo de algunas de sus situaciones, sin la brillantez de sus puzzles, sin la superlativa caracterización de sus personajes (¿quién no recuerda a Guybrush, al pirata fantasma LeChuck, a Elaine, la bella gobernadora de Melée Island, o a Stan, el vendedor de barcos parlanchín?) o sin la memorable banda sonora de Michael Land (la melodía principal sigue sonando a día de hoy en miles de móviles), difícilmente hubiera alcanzado la categoría de clásico. Es la superposición de tan llamativas virtudes la que hace que sea una obra cumbre de la historia de los videojuegos. Y ten cuidado, porque detrás de ti ¡hay un mono de tres cabezas!

No hay quien supere al usurero Stan en el arte de regatear.

MIL Y UNA VERSIONES

A lo largo de los años *The Secret of Monkey Island* ha sido sometido a sucesivos lavados de cara para ir renovando su anticuado aspecto inicial. Primero fue la versión de 16 colores en disquetes de 5 $^1/_4$ y luego vino la de 256 en disquetes de 3 $^1/_5$. Un año después, la versión de 256 colores saltó al formato CD-ROM incluyendo una banda sonora mejorada y una nueva interfaz por iconos gráficos parecida a la de *Monkey Island 2*. También apareció una versión para el extinto ordenador Amiga que ofrecía 32 colores simultáneos en pantalla y una banda sonora con una calidad muy superior a la escuchada en la versión para compatibles.



VERSIÓN DE 16 COLORES PARA PC



VERSIÓN DE 32 COLORES PARA AMIGA



VERSIÓN DE 256 COLORES PARA PC



El rey del rally conduce por páramos infernales **en busca de acólitos** y se lía a tiros con el panadero, que estaba jugando a tenis **en la trastienda de un mundo de fantasías futuristas**. Instala el CD y **haz zapping por los canales de juego** más exclusivos.



COLIN MCRAE RALLY 3



Colin McRae Rally 3 le ha cogido el gusto al trono de los juegos de carreras y sigue batiendo sus propias marcas con cada nueva entrega. Tú también puedes comprobar si tienes madera de campeón hincándole el diente a conciencia a esta golosa demo, aunque antes te recomendamos que te detengas en los distintos menús de configuración. El primero que deberías visitar es el de idiomas (siempre que prefieras, claro está, que tanto los textos de pantalla como la voz del copiloto sean en español).

El otro menú de opciones que te recomendamos que visites es el que tiene que ver con las opciones gráficas. Allí encontrarás varias configuraciones predeterminadas o bien la opción de ajustarlo todo manualmente. Una vez a tono, podrás elegir una etapa de cada uno de los tres rallies disponibles en la demo, todas al volante del Ford Focus RS WRC 02 de McRae, el escocés volador.

INSTALACIÓN: D:\Demos\Colin\cmr3.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIII 750, 128 MB RAM, 152 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba • Frenar: Flecha abajo
Izquierda: Flecha izq. • Derecha: Flecha dcha.
Freno de mano: Espacio

SUMARIO

DEMOS

- COLIN MCRAE RALLY 3
- BREED
- MOTOGP 2
- HEAVEN AND HELL: LIVE AND LET DIE
- POSTAL 2
- ROLAND GARROS 2003

PARCHES

- WARCRAFT III 1.06
- FREELANCER 1.1
- RISE OF NATIONS 1.01
- ENTER THE MATRIX 1.52

EXTRAS

- VÍDEO EVIL GENIUS
- VÍDEO VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES
- VÍDEO WORLD OF WARCRAFT
- FONDOS COLIN MCRAE RALLY 3

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- REAL ONE PLAYER

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.

En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

BREED

INSTALACIÓN: D:\Demos\Breed\Breed.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Brat Designs
EDITOR: CDV
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB de RAM, 238 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB



Un juego que ha despertado generosas expectativas. En él, formarás parte de un pelotón que te recordará bastante al de *Starship Troopers*. Esta demo permite seguir el tutorial, útil sobre todo para aprender a dar órdenes al resto del equipo. En la misión para un solo jugador, empezarás desde el aire y tendrás que coordinar a tu equipo para completar uno a uno los objetivos asignados.

CONTROLES

• **Adelante:** W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D • **Agacharse:** C • **Levantarse/Saltar:** Espacio • **Recargar:** R • **Disparar:** Botón izq. ratón • **Usar:** F

MOTOGP 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Moto\MotoGP2.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: THQ
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 700, 128 MB RAM, 87 MB en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.



El referente actual de la diversión sobre dos ruedas. Aunque en la versión completa del juego tendrás acceso a 16 circuitos distintos, en la demo sólo vas a poder competir en el de Malasia. Eso sí, tendrás la posibilidad de decidir con qué piloto corres (hay varios disponibles, entre ellos Carlos Checa) y regular las condiciones climáticas. Por último, debes elegir entre correr como profesional o como novato.

CONTROLES

• **Adelante:** Flecha arriba • **Atrás:** Flecha abajo • **Izquierda:** Flecha izq. • **Derecha:** Flecha dcha. • **Mirada atrás:** Q • **Cambiar vista:** W

HEAVEN AND HELL

INSTALACIÓN: D:\Demos\Heaven\heaven.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Eigelb
EDITOR: CDV
REQUISITOS: PIII 800, 64 MB RAM, 274 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 4 MB, DirectX



¿Quieres servir al bien o al mal? Tú eliges el tipo de acólitos que quieres atraer. Escoge a un profeta y haz que realice por ti algunos milagros. Tal vez así consigas que hasta los más escépticos se unan a tu rebaño de creyentes. Eso sí, debes competir con otros profetas que tratan de hacer lo mismo. Es recomendable completar el tutorial de la demo si quieres salir victorioso en la misión de muestra.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

POSTAL 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Postal\postal2.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Running with Scissors
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 700, 128 MB RAM, 256 MB en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.



Que quede claro: éste es un juego para adultos. Los niveles de violencia y mal gusto son extremos, puede que incluso intolerables, según como se vea, pero no somos nosotros quienes debemos decidir si debes jugar a esto o no. En la demo puedes optar por seguir los objetivos de la misión que se te encomienda o ir por libre causando tanto caos como te sea posible. Todo vale.

CONTROLES

• **Adelante:** W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D • **Agacharse:** C • **Saltar:** Espacio • **Patada:** Q • **Disparar:** Botón izq. ratón • **Disparo secundario:** Botón dcho. ratón

ROLAND GARROS 2003

INSTALACIÓN: D:\Demos\Tennis\setup.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Carapace
EDITOR: Wanadoo
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB RAM, 35 MB en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.



Aunque al instalar la demo veas que aparece otro nombre, esto es *Roland Garros 2003* y tú eres Àlex Corretja en el partidito de demostración al que tendrás acceso. Se trata de zambullirte sin reservas y ponerte a jugar. Eso sí, el sistema de control seleccionado por defecto es un poco raro: tendrás que usar el 4 y el 7 del teclado numérico para golpear la bola y los cursores para mover al jugador.

CONTROLES

• **Adelante:** Flecha arriba • **Atrás:** Flecha abajo • **Izquierda:** Flecha izq. • **Derecha:** Flecha dcha. • **Golpe normal:** 4 (teclado num.) • **Bola cortada:** 0 (teclado num.)



VÍDEOS DE PRIMERA

Este mes, hemos querido acercarte la esencia de la E3 incluyendo en nuestro CD 1 tres vídeos de juegos que causaron sensación en la feria de Los Ángeles. El de *World of Warcraft* lo podrás ver con el reproductor de Windows, pero los otros dos necesitan de algún programa que pueda abrir los archivos de tipo .mov. Si no tienes ninguno, puedes instalar el Real One Player que encontrarás en la sección de utilidades del CD. Una vez hayas descomprimido los vídeos, selecciónalos con el botón derecho del ratón, elige la opción Abrir con y elige Real One Player del menú de programas.

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Cyan Productions
REQUISITOS: P 33 MHz, 8 MB de RAM, SVGA de 16 bits, 4 MB libres de disco duro.

MYST
Masterpiece Edition

Si nunca has tratado con el genuino ***Myst*****, te invitamos** a que le des una oportunidad **a esta edición** perfeccionada del clásico juego de Cyan. Se trata de **una aventura densa**, inteligente y llena de imaginación. **Una indiscutible delicia**.

En 1993, los hermanos Miller, de la compañía Cyan, revolucionaron el gallinero virtual con una aventura gráfica en primera persona que aprovechaba por primera vez las excelencias de esa maravilla tecnológica llamada CD-ROM. Su juego era un verdadero curso acelerado de cómo debe ambientarse una aventura, con esos pasadizos oscuros y profundos plagados de enigmas. La grandilocuente banda sonora era digna de las mejores producciones cinematográficas. Los siniestros personajes parecían acabar de fugarse de un libro de Edgar Allan Poe. Y todo se desarrollaba, en palabras de los propios Miller, "en un mundo de aventuras y maravillas, de misterio y de belleza, de intriga, tradición y misticismo".

El de *Myst* es un mundo compuesto por varias Eras. Todo empezó en la mente de Atrus, un hombre con la capacidad de convertir en real todo aquello que escribía. Él creó un maravilloso mundo con vida propia, que cambiaba y se desarrollaba partiendo de los esbozos iniciales, una serie de libros cambiantes que Atrus resguardaba en su biblioteca, en la isla de Myst. Pero, sin saber cómo ni por qué, los libros fueron quemados, destruyendo los increíbles mundos que contenían. ¿Qué ha pasado con el mágico mundo de Myst? ¿Quién ha sido el culpable de destruir tanta belleza? ¿Por qué lo hizo? Tendrás que buscar al responsable de este desafuero a lo largo y ancho de las seis Eras.

Todos los puzzles tienen una solución que se puede deducir con algo de agudeza

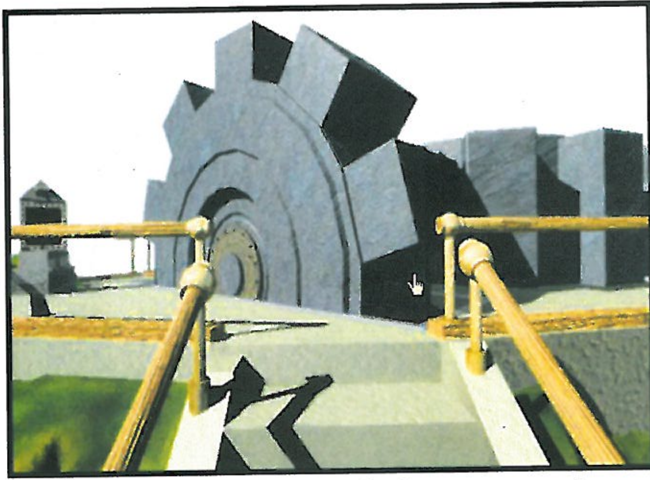
Edición maestra

Myst: Masterpiece Edition es algo así como la versión 2.0 del *Myst* original. La mecánica de juego, las localizaciones y los personajes son como siempre, pero ahora todo tiene mejor aspecto que nunca y se oye mejor. La banda sonora ha sido remasterizada en formato digital de alta calidad, se han añadido nuevos efectos de sonido y un sistema gráfico que ofrece una profundidad de color de 24 bits y animaciones en formato QuickTime.

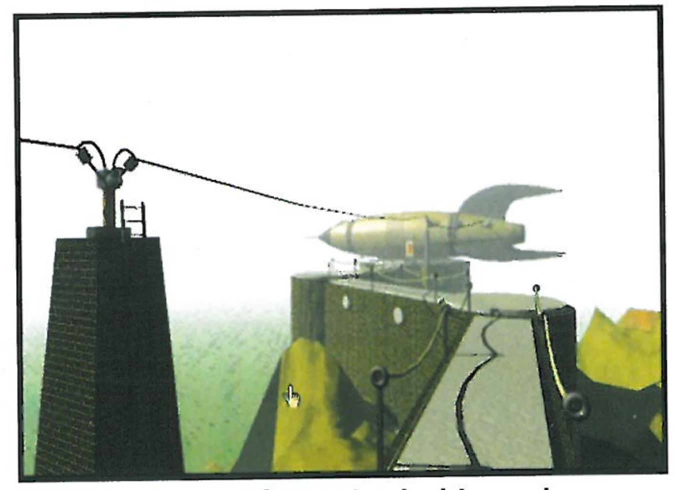
En el apartado técnico no vas a encontrar ningún problema. Todo el juego ha sido integrado ejemplarmente en el sistema operativo Windows, con lo que en cualquier momento de la partida te bastará con llevar el ratón a uno de los laterales de la pantalla para desplegar todo el menú de opciones. Éstas incluyen la posibilidad de cargar y guardar la partida siempre que lo desees, poner el juego en pausa o activar un efecto gráfico que suaviza la transición de una pantalla a otra. Todo lo que vas a necesitar.



Jamás verás tantas válvulas de presión en un mismo juego.



La isla mágica esconde un montón de sorpresas, así que ve con cuidado.



A lo largo del juego, irás encontrando pistas que te resultarán básicas.

Aunque, sin duda alguna, la novedad más destacable de esta edición es la DigitalGuide. Para activarla, basta con pulsar el botón derecho del ratón en la parte inferior de la pantalla. Este asistente digital incluye un práctico mapa de la isla y tres iconos que te proporcionarán información de lo más variopinta: desde pistas sobre cómo resolver algunos rompecabezas hasta descripciones rigurosas del lugar en que te halles. Sin duda, los aventureros más inexpertos agradecerán algo de ayuda extra en este difícil juego.

Filosofía oriental

Te recomendamos paciencia y perseverancia. *Myst* es algo duro al principio, y los primeros objetivos a realizar no están muy claros. Se sabe qué debes hacer, pero no cómo lograrlo. El secreto está en observarlo todo con la máxima atención. Cada piedra, cada trozo de papel, cada libro, cada sonido puede ocultar pistas fundamentales para resolver un enigma.

A diferencia de posteriores imitaciones, todos los puzzles tienen una solución que se puede deducir con algo de agudeza, no dependen de la suerte ni de otros factores que poco o nada tienen que ver con la trama del juego. La mayoría de acertijos implican memorizar una serie de sonidos, símbolos, escritos, secuencias de colores y palancas, con lo que se hace absolutamente indispensable armarse con lápiz y papel y tomar buena nota de cada detalle relevante.

Myst es uno de los juegos más exigentes y creativos en su género. Requiere mas energía cerebral que, por ejemplo, *Zork: Inquisitor*, *The 11Th Hour* o el siempre sobrevalorado *The 7Th Guest*. Estos últimos han pasado a los anales de la historia de los juegos para PC como grandes ejemplos de entornos gráficos de primer orden, pero, como aventura en sí, *Myst* les da sopas con onda. Si quieres consultar el manual, lo encontrarás en la carpeta de Extras del CD1.

PRIMEROS PASOS

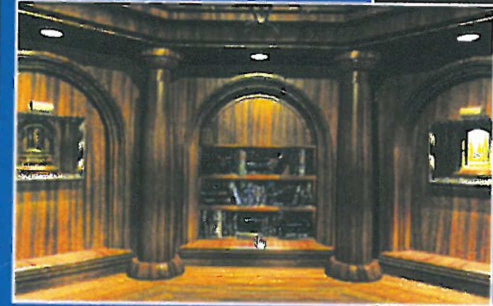
***Myst* es un juego extremadamente difícil, incluso para los jugadores más experimentados. Te ofrecemos un par de indicaciones para guiar tus primeros pasos en la isla mágica.**



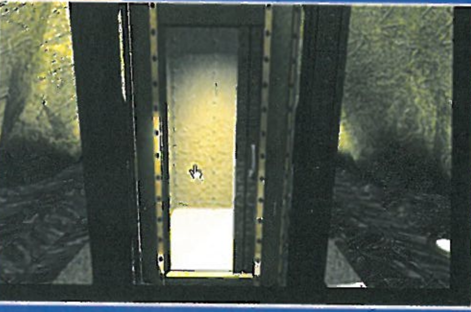
1 Camina hacia el norte en dirección a los edificios y apodérate de la nota que Atrus escribe a su mujer. Tras leerla, retrocede hasta la cámara que hay junto al muelle. Baja por las escaleras y llegarás hasta un artefacto llamado Imaginador Dimensional.



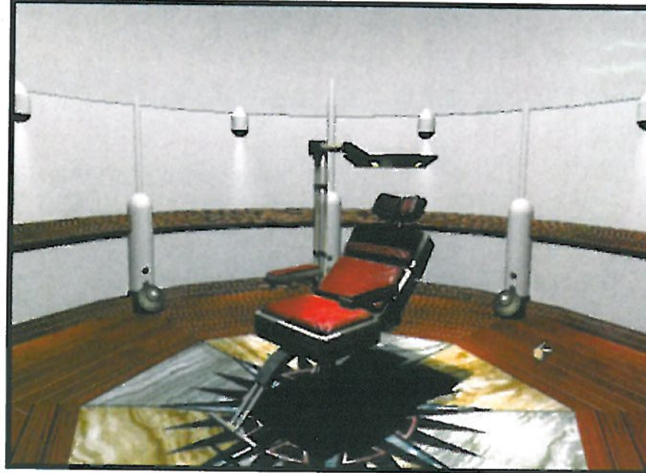
2 Pulsa el interruptor de la parte inferior del artefacto y echa un vistazo a la nota pegada junto a la puerta. Haz clic sobre el interruptor de encima la nota y se abrirá un panel de control. Introduce la clave 08 y aparecerá Atrus para contarte el problema que azota Myst.



3 Ve hacia la biblioteca y toma nota de las revelaciones más interesante que encuentres en los libros. Sal al exterior, activa todos los interruptores que hay frente a los edificios (palanca hacia arriba) y regresa a la biblioteca. Observa con atención el mapa y pulsa sobre la marca de la torre.



4 Oirás un extraño ruido. Después, pulsa sobre el cuadro de la izquierda y activarás un pasaje secreto que lleva hasta un ascensor. Ya en la torre, hallarás dos escaleras. Desde lo alto de una, se divisa un edificio indicado por una línea roja en el mapa. Desde la otra, se ve una placa con una clave.



La tecnología que encontrarás en la isla de Myst es increíblemente avanzada.



***Myst* es como un buen libro: en cuanto empiezas, no puedes dejarlo.**

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº11 ☐ nº10 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos...Tel....................

Dirección..

Población..............................C.P.......................Provincia..........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es